بسم الله الرحمن الرحيم

الشرح المفصل لعمل مشغل صوت (متكامل)



مقدمة :

الحمد لله الذي جعلني أحيي حتي هذة اللحظة ... الحمد لله حمدا كثير عدد نجوم السماء .. وعدد قطرات الماء ... الحمد لله عدد ما كان وما يكون وما سيكون وما هو كائن قبل ان يكون .... الحمد لله علي نعمة البصر ونعمة السمع ونعمة الاسلام وكفا بها نعمة ... الحمد لله علي كل حال ....

كثيرا منا ما يجد في نفسة مرارة لحال أمتنا ويجد كئابة عندما يسمع لنكباتها وهفواتها وتأخرها .... ولكن سرعان ما يجد نور بين هذا الظلام الشديد ...
فيجد شباب في مقتبل العمر تعتلي المنابر ... ويري شباب في مقتبل العمر تنتج وتبتكر وترفع من همة الكثير من كسالي الأمة .... فهنا يزداد الانسان أملا وبهجة وسرورا ..... وهنا نجد ما نفتخر به ... ولا يقتصر تقدمنا علي الشباب ولكن تجد الرجال والشيوخ وحتي الاطفال والنساء .... منهم من يمتلك طاقة كبيره لخدمة دينه ووطنة .....

وأجد الفرح الشديد عندما يحاول شبابنا أن يساير هذا التقدم الذي سبقنا بة الغرب .... وبإذن الله ... ستعود أمتنا كما كانت ... كما وعدنا رسولنا صلي الله علية وسلم ......

وأخر دعوانا أن الحمد لله رب العالمين

كتب بتاريخ ١-١- ٢٠١٠

م إسماعيل علي النجار
Ismail ali elnaggar



إهداء :

أهدي هذا الكتاب لأمة محمد ... صلي الله علية وسلم

وأهديه لمن ربتني وسهرت من أجلي ومن علمتني الكثير والكثير

إليك أمي الغالية أهدي هذا الكتاب

وإلي معلمي ... وشيخي ... إلي من غرس في قلبي حب الاسلام وحب خدمة المسلمين ... إليك أبي أهدي هذا الكتاب

وإلي اخواني ... وأخي الاكبر أهدي هذا الكتاب

وأخيرا أهدية لكل من علمني حرفا ... وكل من أرشدني

والي هذا المنتدي العملاق الذي علمني كثيرا ... (منتدي الفيجوال بيسك)

وكل العاملين علي تقدمة وتطويره ... إليكم أهدي هذا الكتاب

سائلا المولي أن يوفقني لما فيه خير

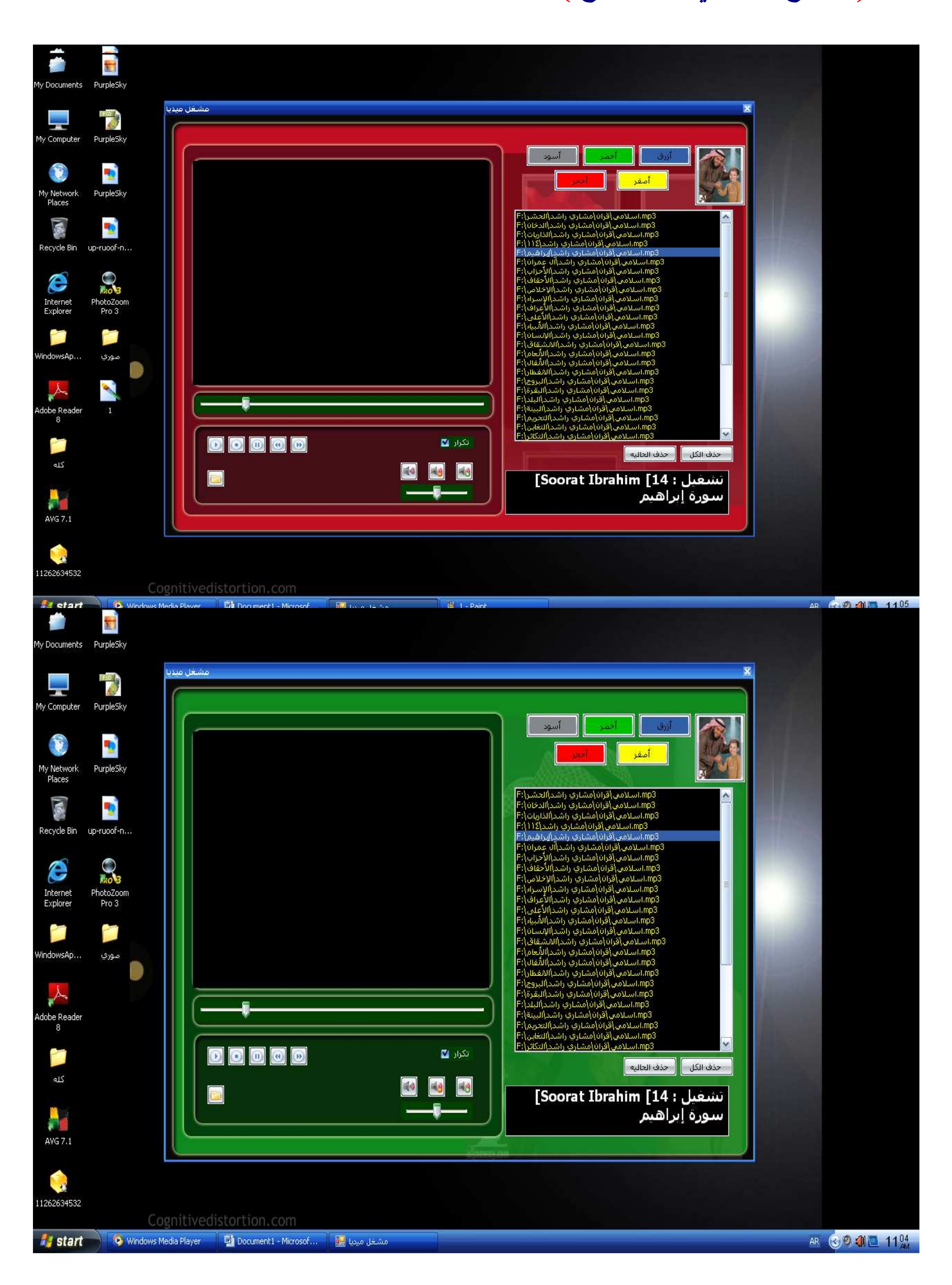
تحذير :

..... هذا الكتاب يشرح كيفيه عمل مشغل صوت وصورة من الألف للياء

فأبرئ زمتي من من يستخدمة في معصية الله

اللهم بلغت اللهم فاشهد

أولا (الناتج النهائي للمشروع) :



مميزات المشروع :

- إمكانيه تكرار الماده المشغله
- يوجد فيه خاصيه السحب والإفلات
- التشغيل المتتالي للمواد المشغله
- إمكانيه تشغيل روابط خارجية من الانترنت
- يوجد به خمس أشكال مختلفه
- يشغل تقريبا معظم صيغ الصوت

للعلم :

- البرنامج ليس إحترافيا ولكن يغطي نقاط كثيرة مهمة ولأترك لكم الكثير لكي تقموا بتطويرة ... الهدف من البرنامج أنه تعليمي وليس إحترافيا

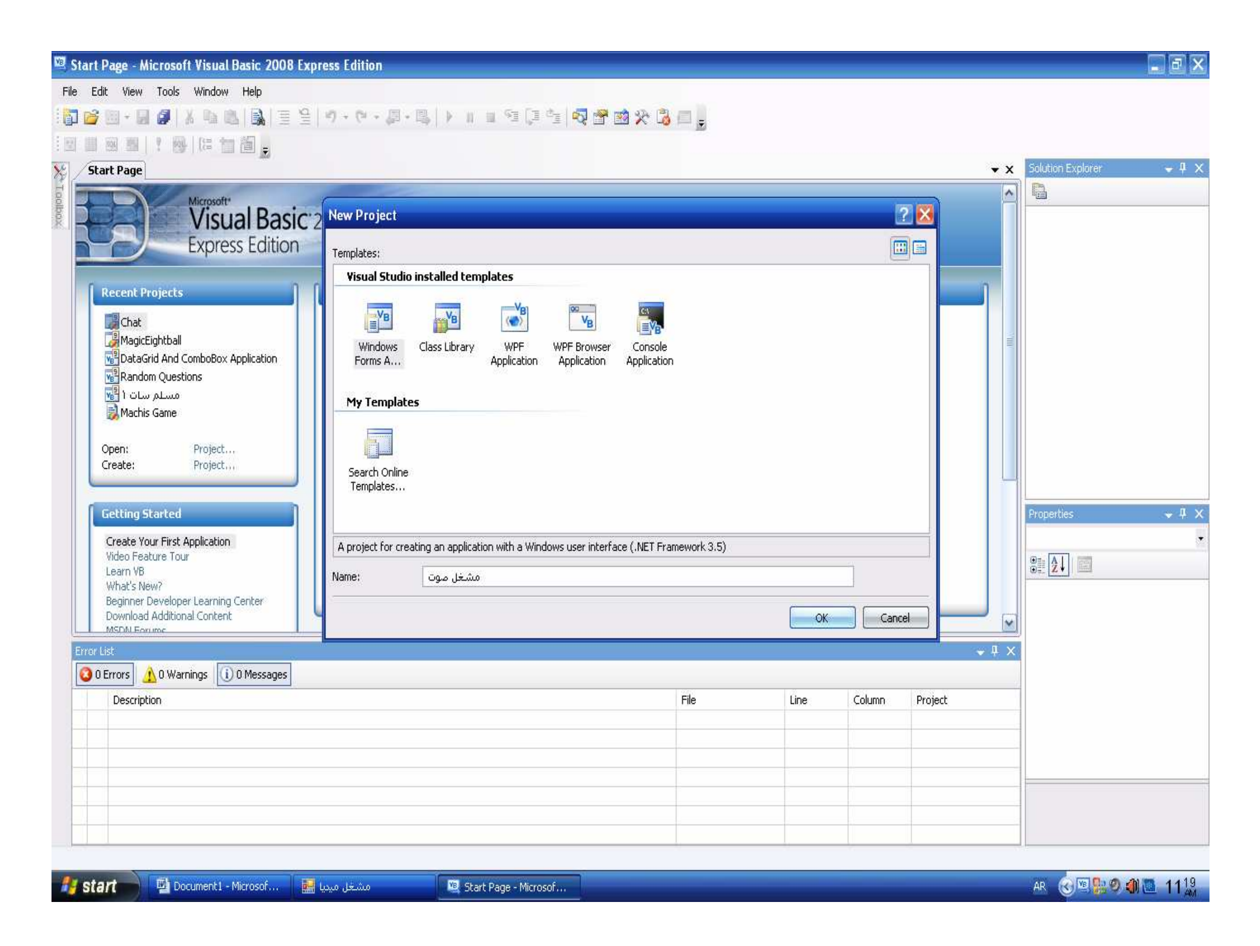
للعلم :

- تم الشرح بالصور والتفصيل الملل حتي يتيح الأمر للمبتدئ جدا أن يفهم
- وهناك خطوات مفصلة بطريقه شديدة لتوتيح للمبتدئ جدا أن يتواصل ...

أولا) عمليه تكوين الشكل الخارجي للبرنامج)

نقوم بفتح مشروع جديد

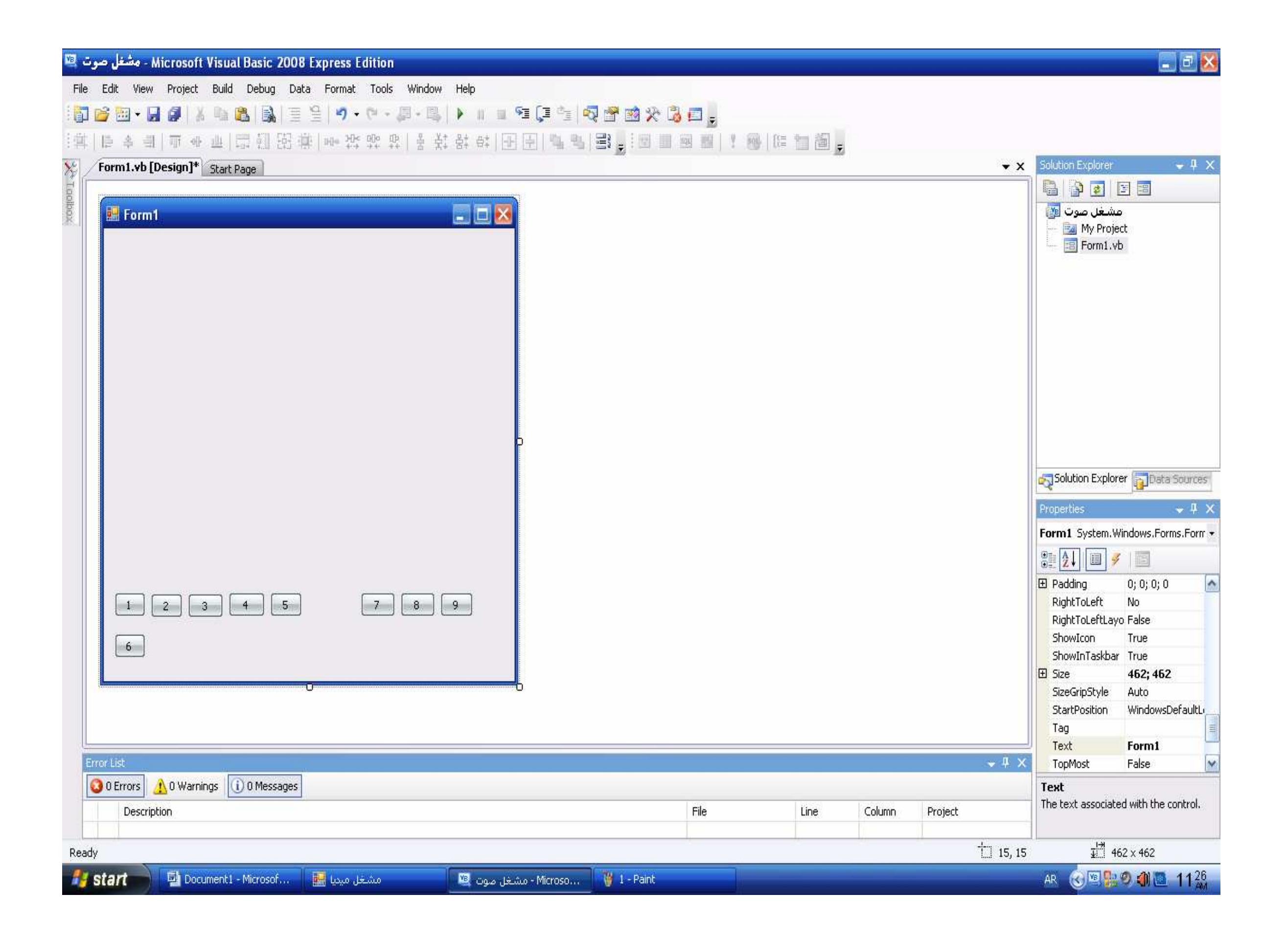
ثم نسمية (مشغل صوت) ...... كما هو موضح بالصورة التالية



ثم نقوم بعمليه إضافة إزرار التشغيل كما هو مبين (وقد قمت بترقيمها من ١ الي ٩ كما هو مبين في الشكل التالي)

أما بالنسبه لعمليه تقطيع صور (للأزرار) وتصميمها فأتركها لكم فلا مجال لذكرها الان

اذا نقوم بإضافة ٩ أزرار كما هو مبين

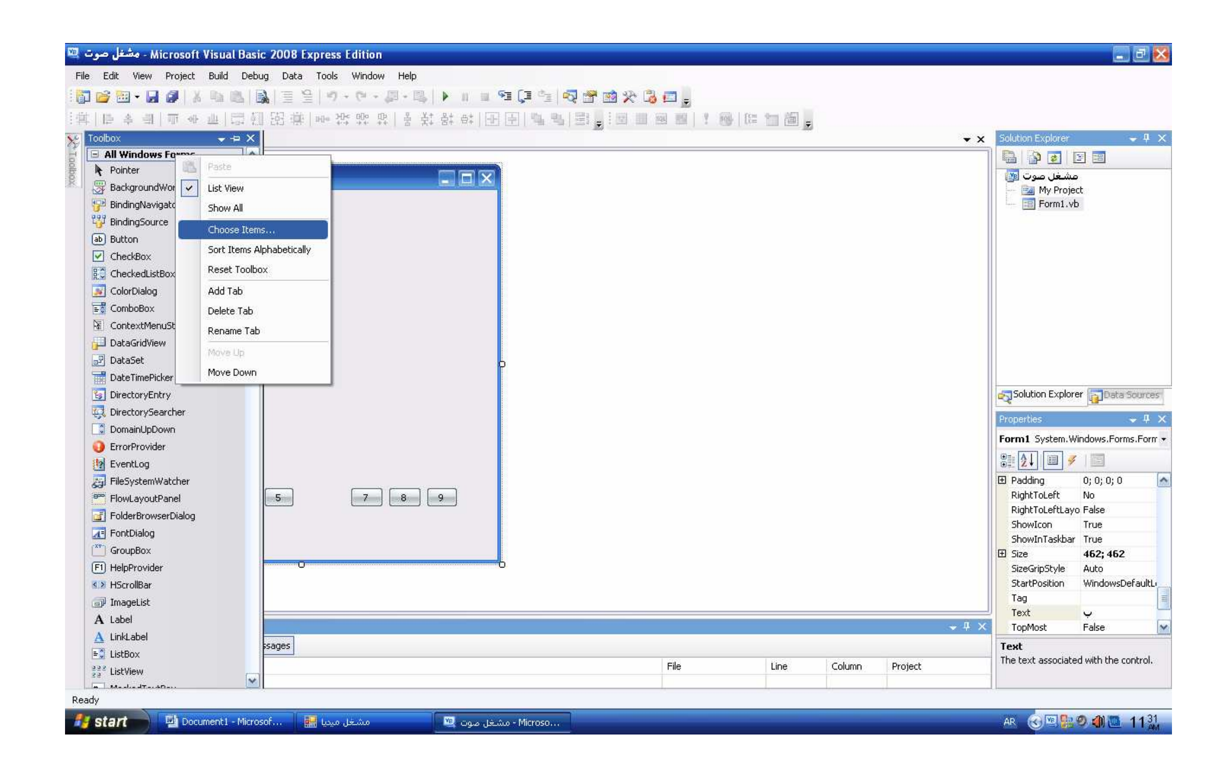


نقوم الان بإدراج (الميديا بلير للبرنامج) وتتم عملية الإضافة كالتالي

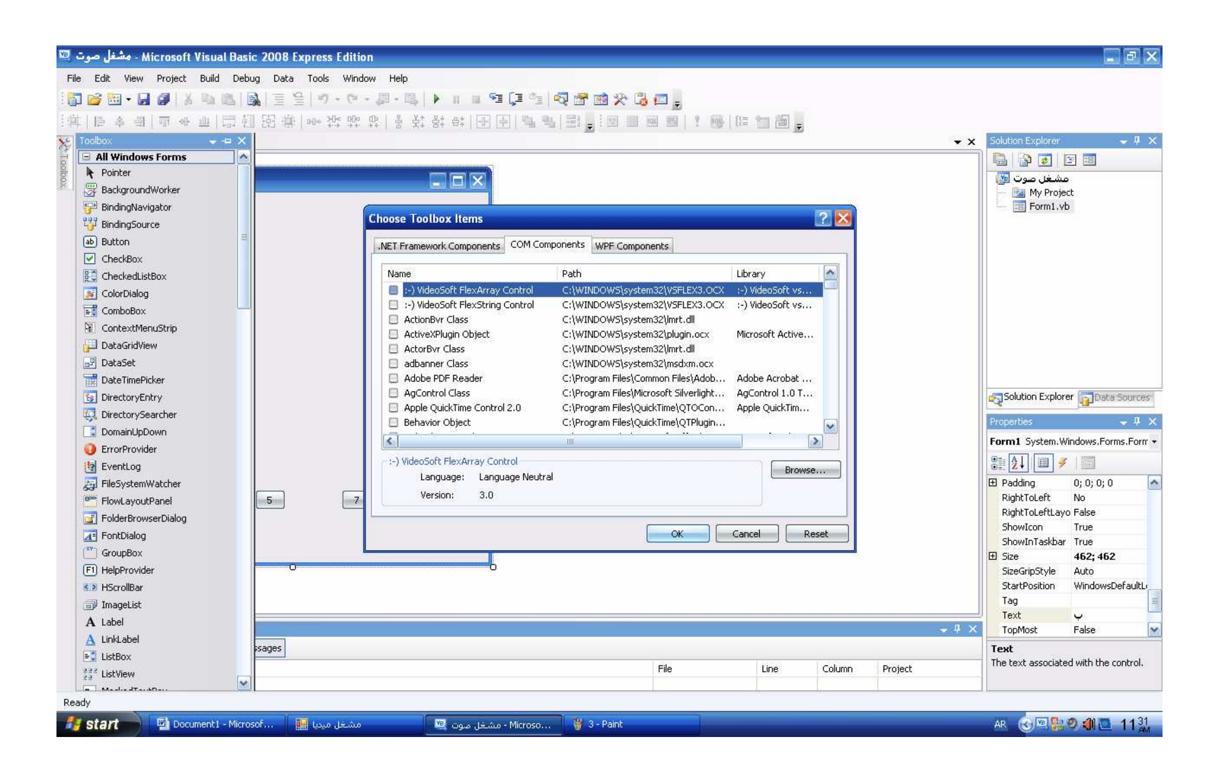
تابع معي الصور التاليه

أولا نضغط (كليك يمين) علي إي عنصر في tool box تظهر لنا

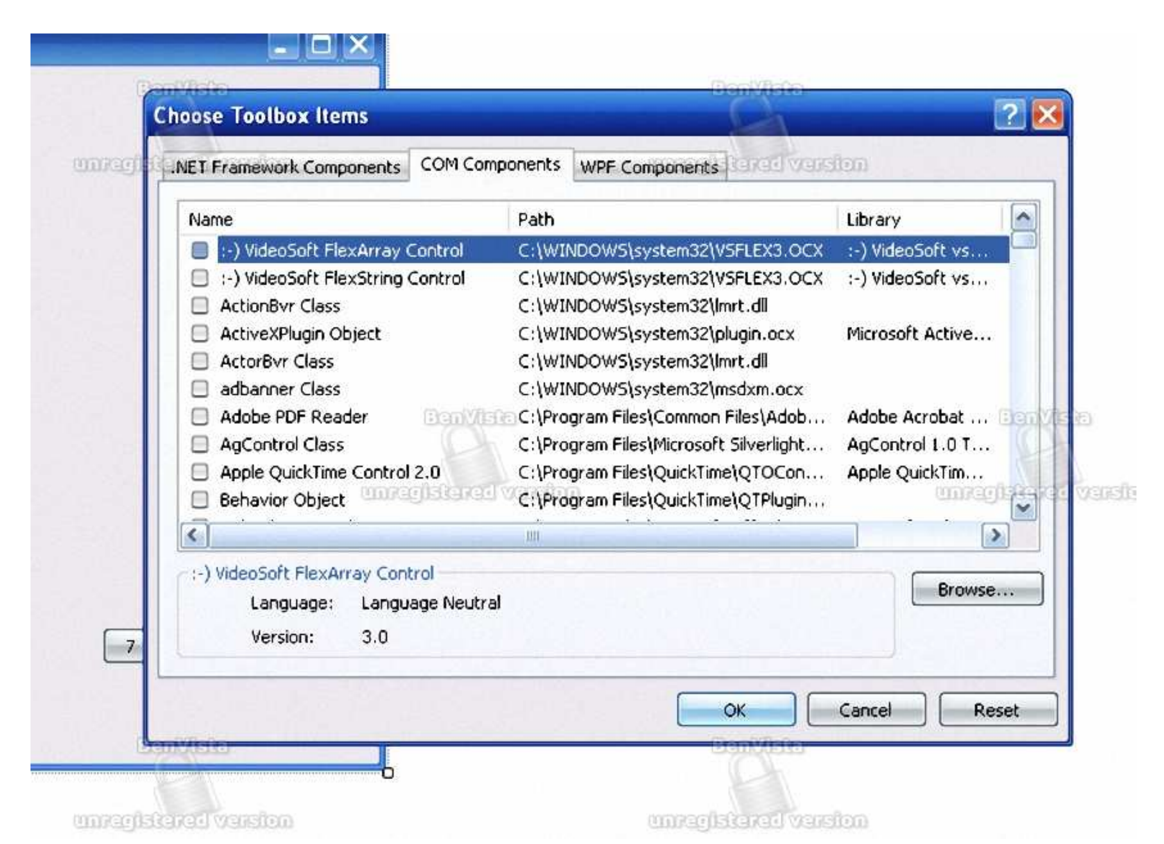
قائمه .... نختار منها (choose items) كما هو موضح



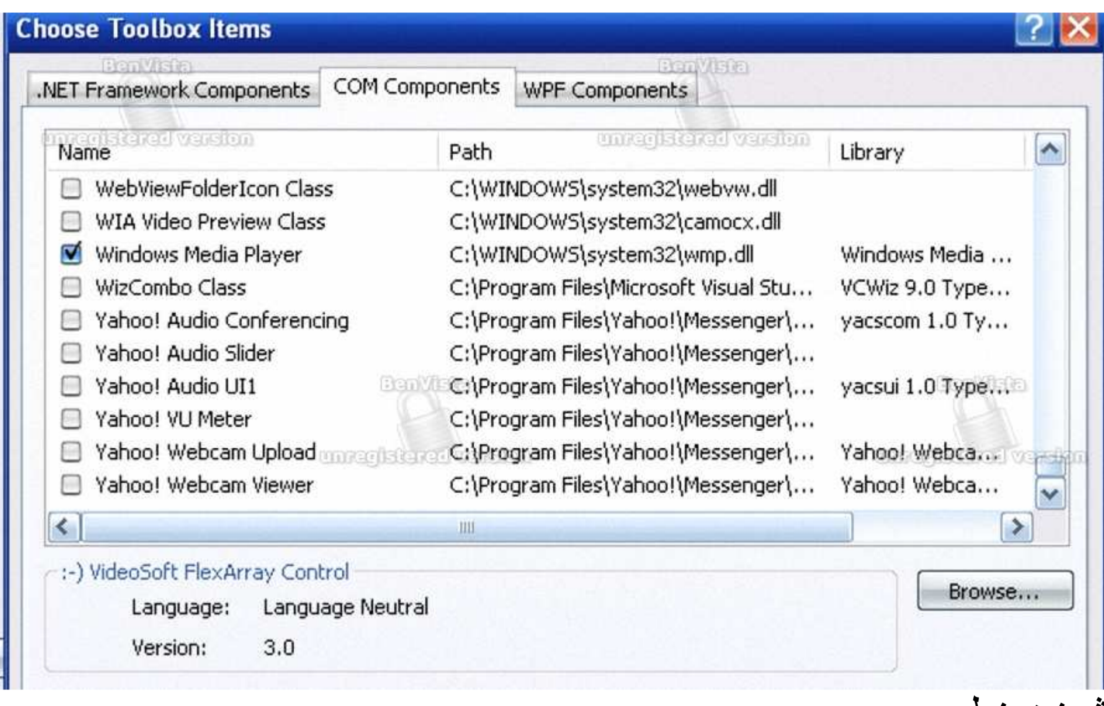
تظهر لنا قائمة أخري نضغط علي ... com components كما هو موضح



بتقريب أكثر

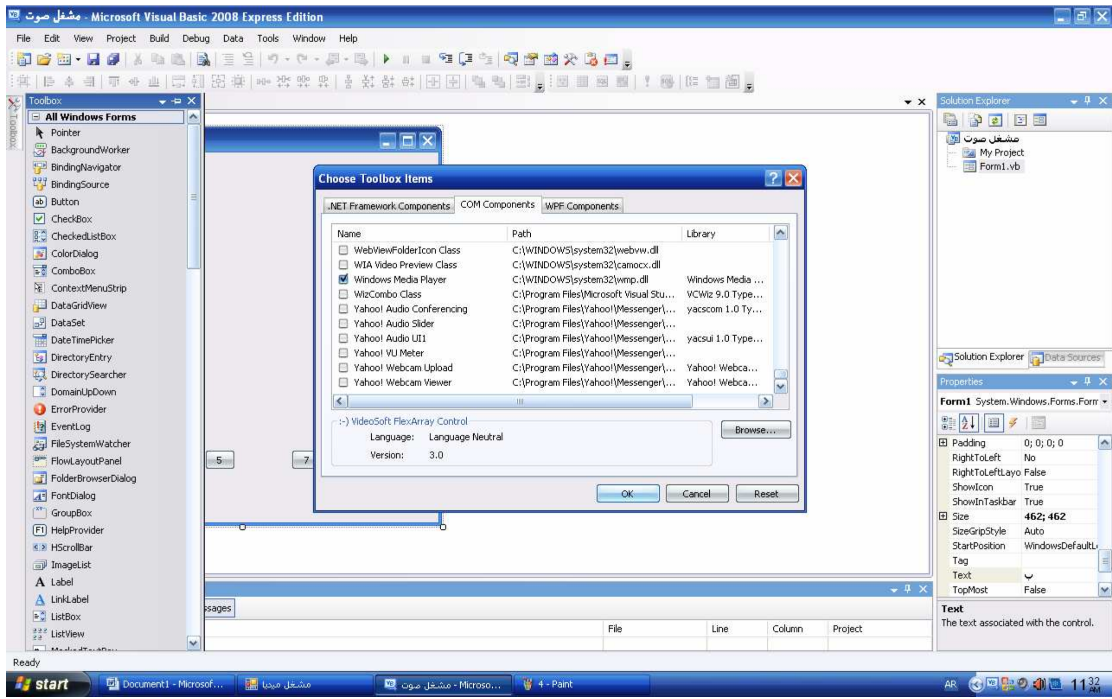


ثم نختار ..... Windows media player

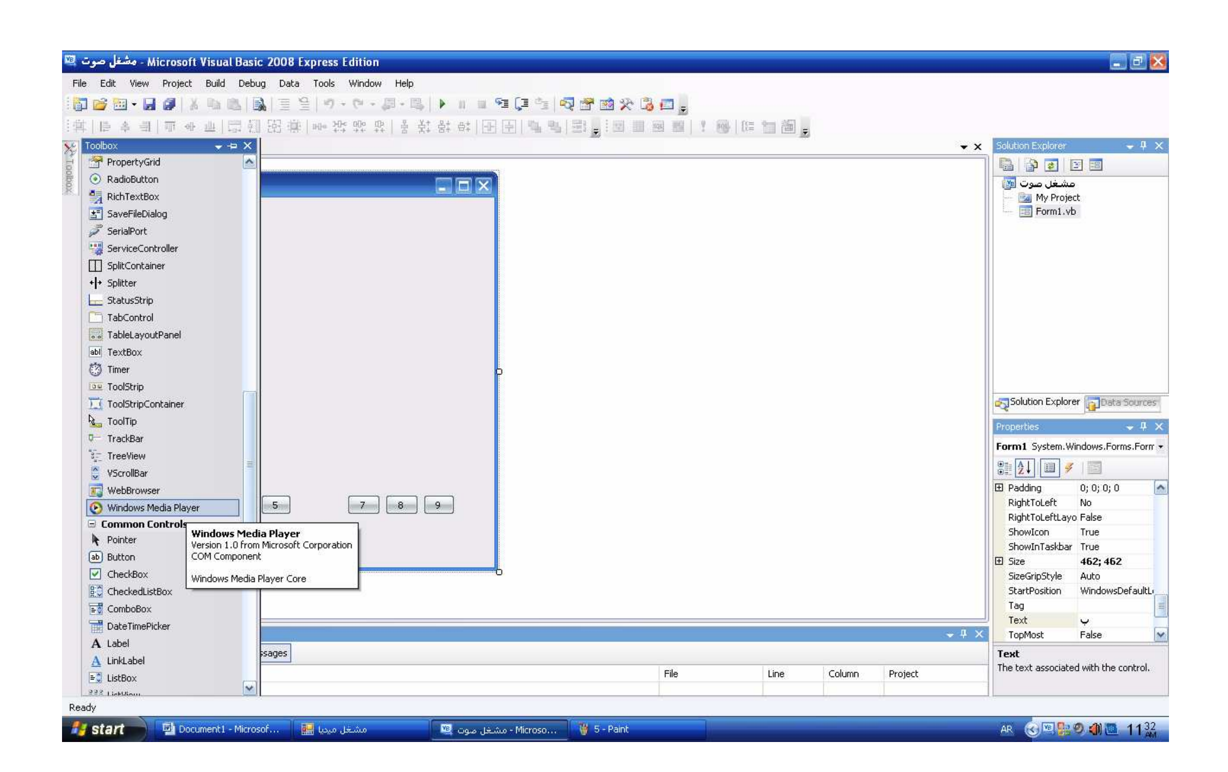


ثم نضغط

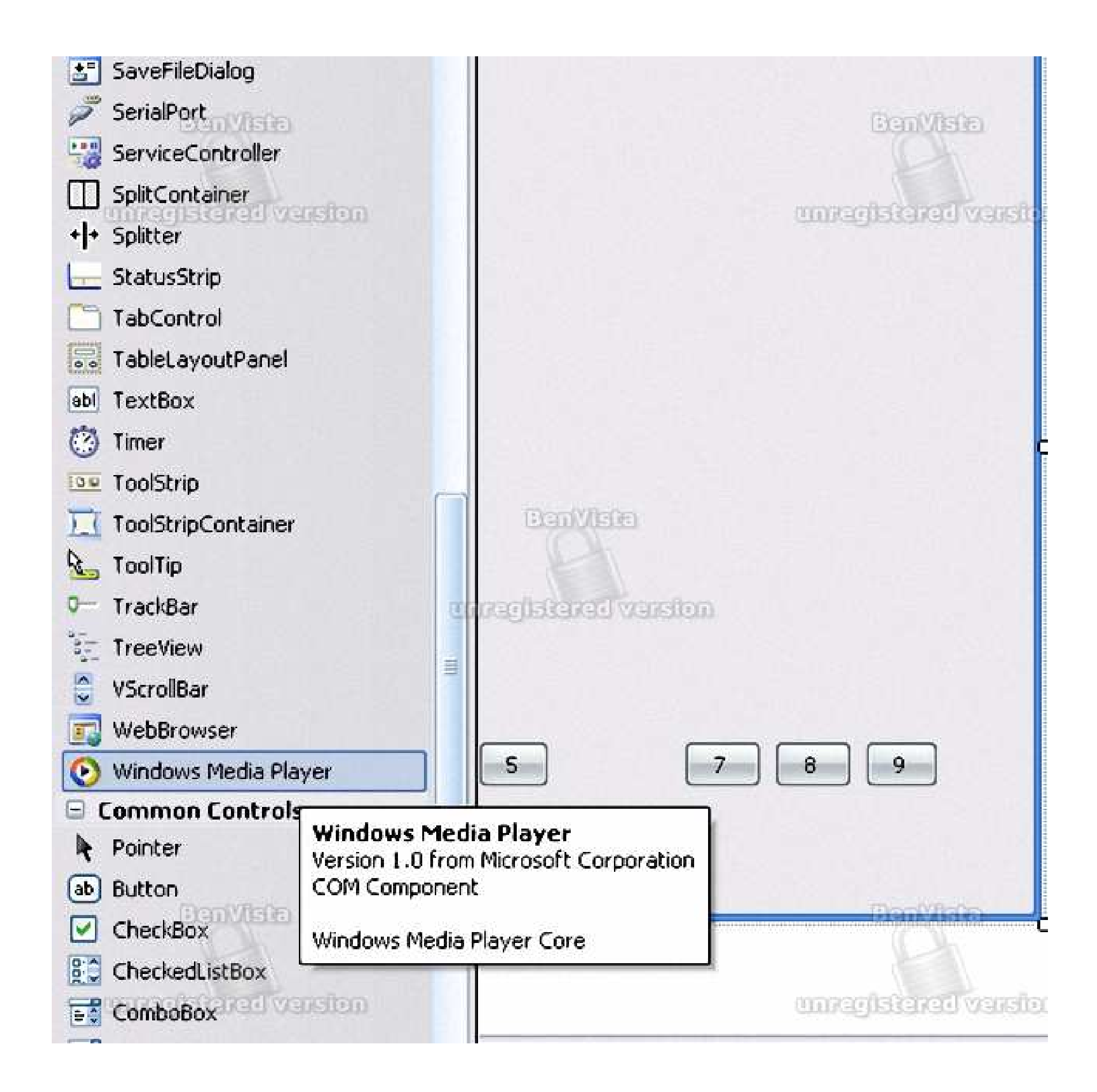




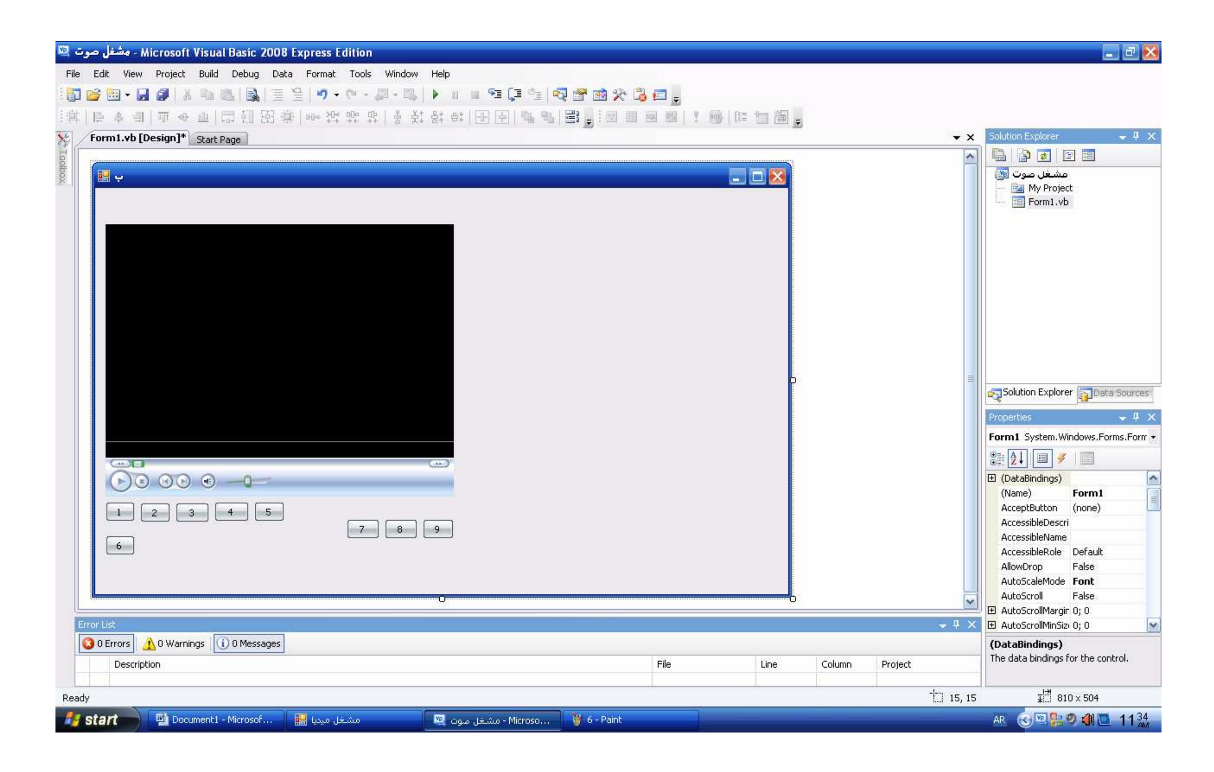
نلاحظ الان وجود media player ضمن قائمة tool box



وبتقريب أكثر



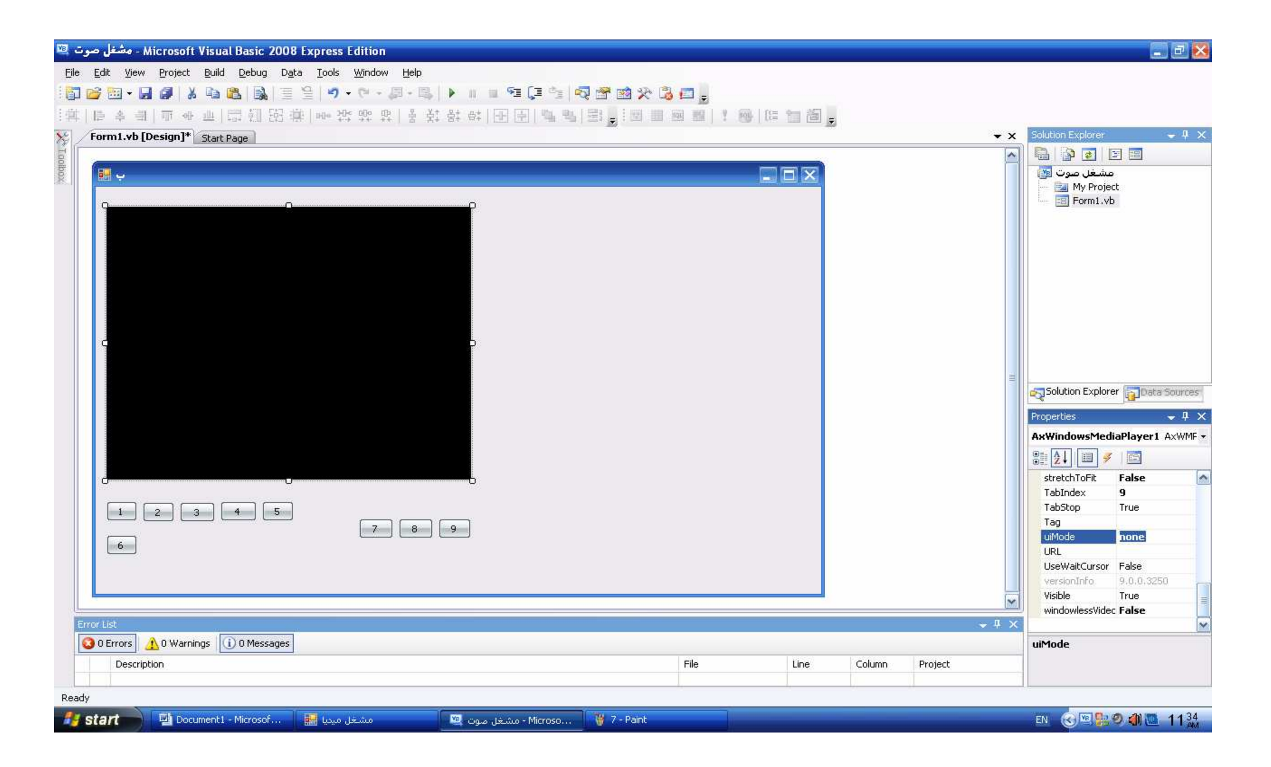
نقوم بسحبها إلي الفورم كما هو موضح



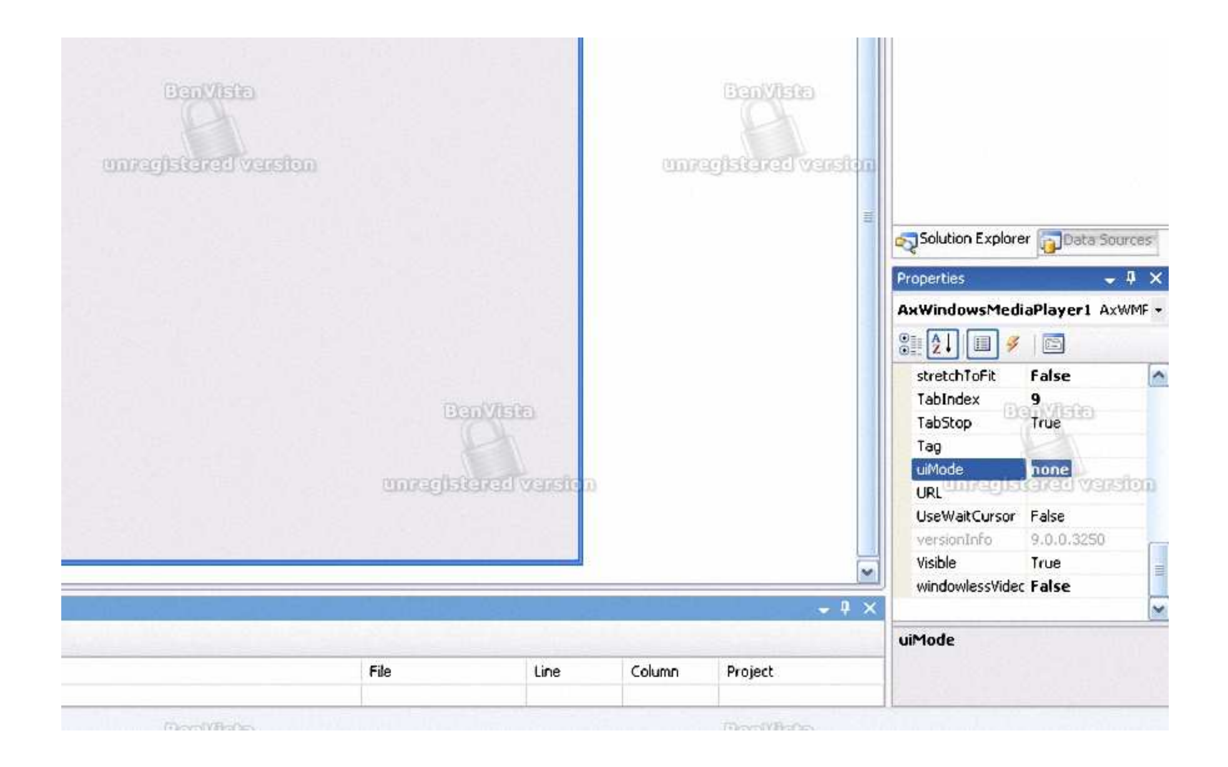
الان نريد إخفاء الازرار أسفل مشغل الصوت

يتم كالتالي

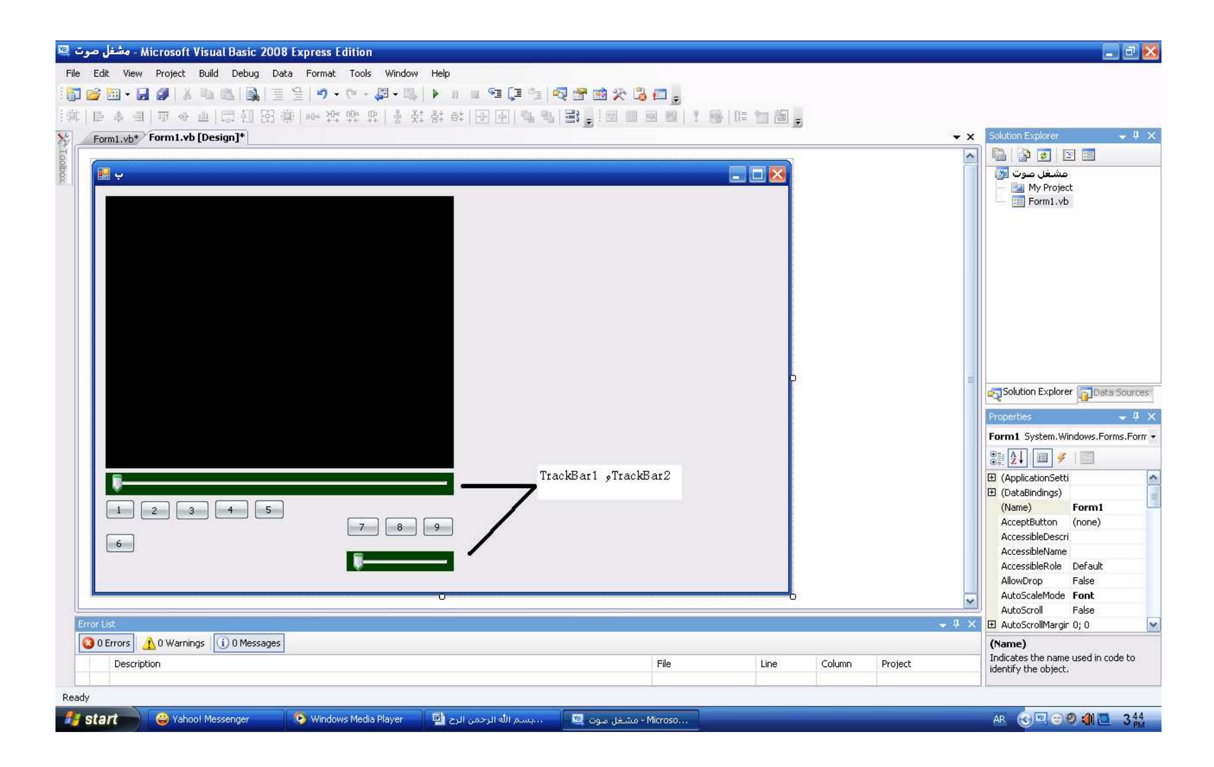
نغير الخاصيه uiMode إلي none ......



وبتقريب أكثر

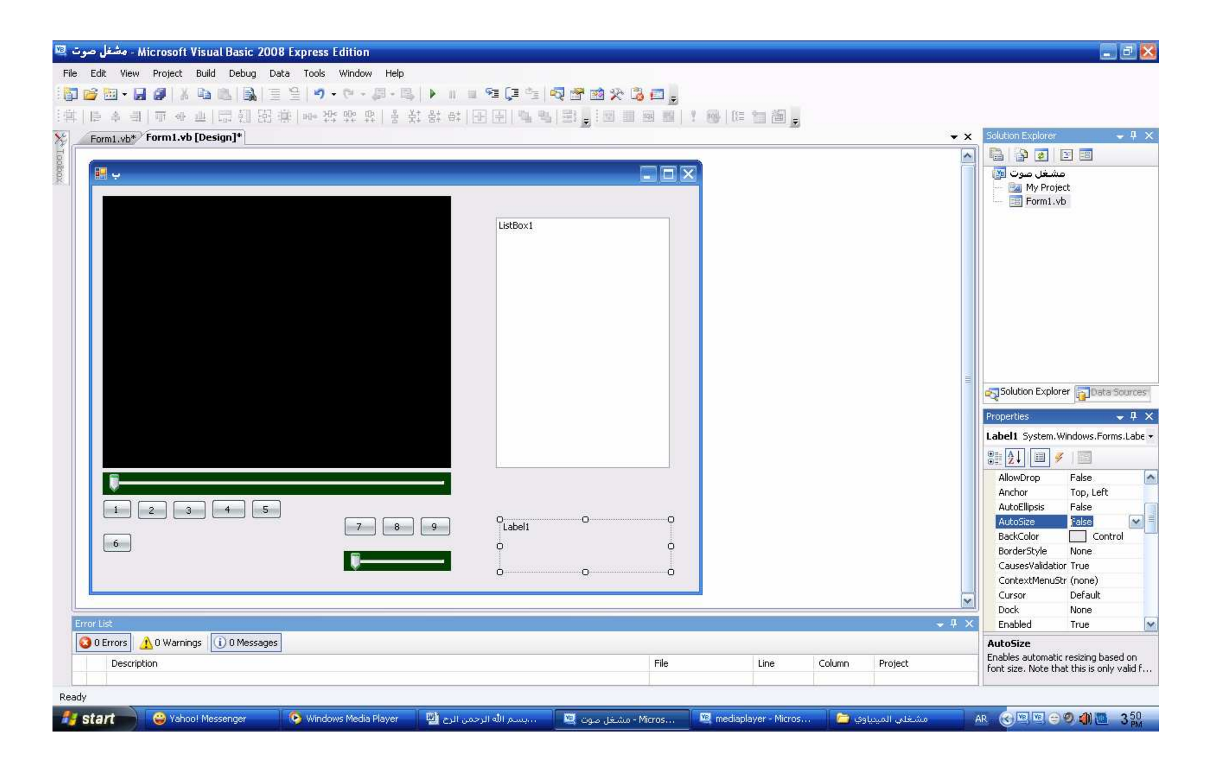


ثم نقوم بإضافة TrackBar1 و TrackBar2 كما هو موضح بالصورة التالية



ثم نقوم بإضافة listbox1 و label 1 أيضا

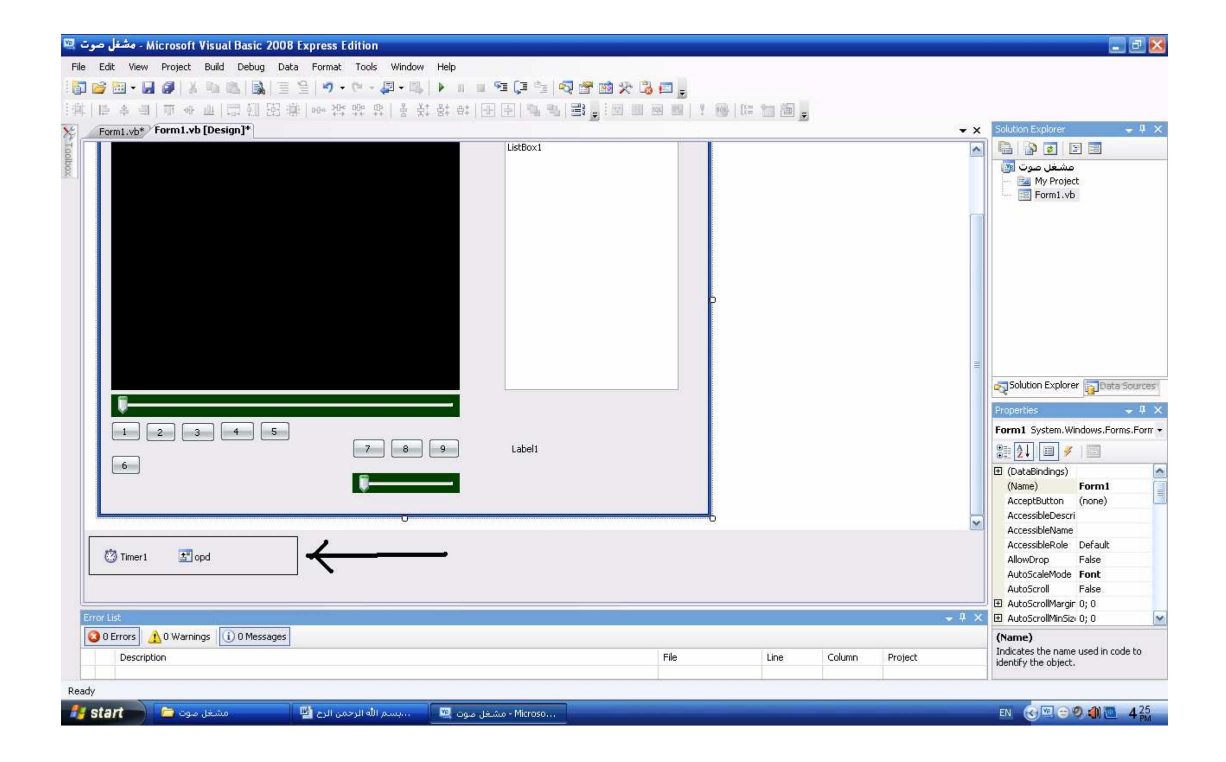
كما هو موضح بالصورة التالية



ثم نقوم بإضافة timer 1
ثم إضافة open file dialog

مع تغير الخاصيه (name) الي opd للأخير

كما هو في الصورة التالية



تقريبا تم الإنتهاء من إضافة معظم العناصر التي سنستخدمها في برنامجنا

قبل ان ننتقل للنقطه الاهم و هي إضافة الأكواد لبرنامجنا ...

أريد توضيح وظائف بعض العناصر التي تم إضافتها للفورم

حتي نزيل الغموض عن بعض العناصر المجهوله

أولا لاحظنا أن بعض العناصر عند إضافتها تمت الإضافة الي الفورم مباشره وعناصر أخري عند إضافتها لم تضاف الي الفورم ..... لاحظ معي مثلا ال timer هو من العناصر التي لا تظهر عند تشغيل التطبيق لذلك لم تضاف فوق الفورم

عكس الحال في الفيجوال بيسك ٦ حيث انه كان يتم إضافة كل العناصر علي الفورم سواء ستظهر أثناء التطبيق او لن تظهر لذلك أصبح الوضع أكثر سهوله وترتيبا في الدوت نت

الان نسرد العناصر سريعا وما وظيفة كل منها في برنامجنا

أولا الأزرار



الوظائف بالتفصيل



سنخصص هذا الزر لعمل تشغيل للصوت أو الفيديو بإختصار يقوم بعمل (play) للصوت أو الفيديو



سنخصص هذا الزر لعمل إيقاف للصوت أو الفيديو بإختصار يقوم بعمل (stop) للصوت أو الفيديو

3

سنخصص هذا الزر لعمل ايقاف المؤقت للصوت أو الفيديو

4

سنخصص هذا الزر لتسريع التشغيل للأمام (للصوت أو الفيديو)

5

سنخصص هذا الزر لتسريع التشغيل للوراء (للصوت أو الفيديو)

6

لفتح مادة صوتية أو مرئية من الكمبيوتر

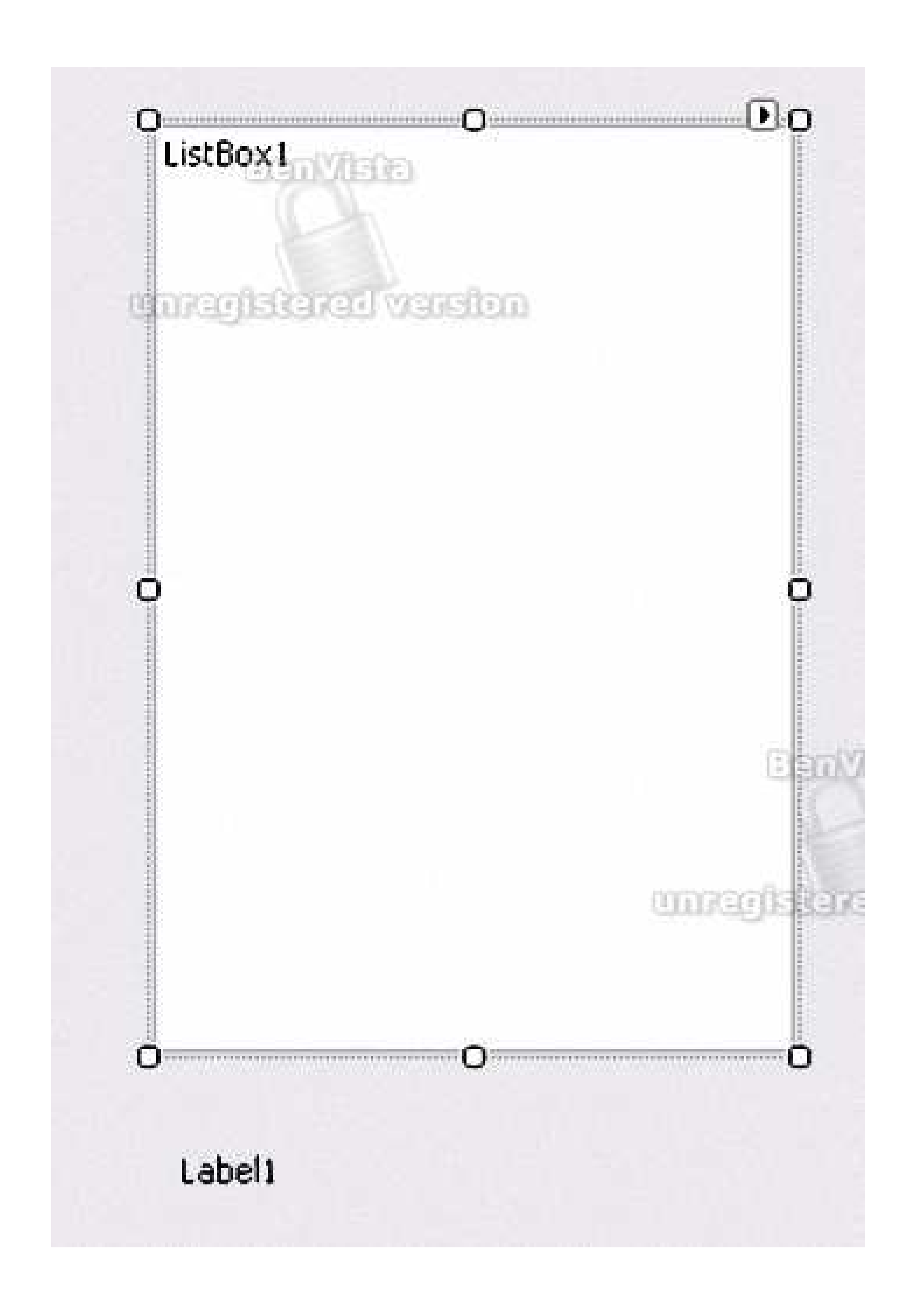
7 8 9

رقم ٧ لعمل الصوت صامت وإعادتة لما كان علية مرة أخري

رقم ٨ لخفض الصوت

رقم ٩ لرفع الصوت

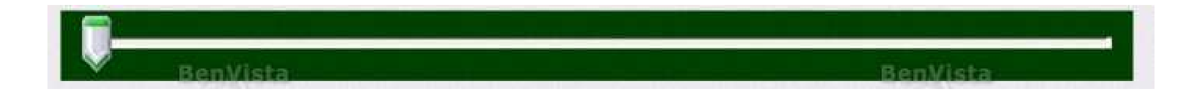
ثانيا باقي العناصر



وظيفة ال listbox 1 فائدتها (هي تعتبر play list التي توضع فيها المواد المراد تشغيلها)

أما بالنسبة لل label 1 سنجعلها لإظهار (إسم المادة المشغلة وكذلك زمن التشغيل)

أما بالنسبة ل



تدل علي نسبة الصوت وأيضا المادة المشغله

أما بالنسبة ل



أولا سنتكلم عن وظيفة

المكون OpenFileDialog

للحصول على ملف أو امتداد معين من الملفات من قرص معين من

مجلد معين في الكمبيوتر للملفات الموجودة مسبقا.

وبعد هذا التفصيل الممل لعمية وضع العناصر ووظيفة كل منها في برنامجنا .... نأتي إلي (روح البرنامج) فالان البرنامج جسد بلا روح

أو شكل بلا عمل (لا فائدة منه)

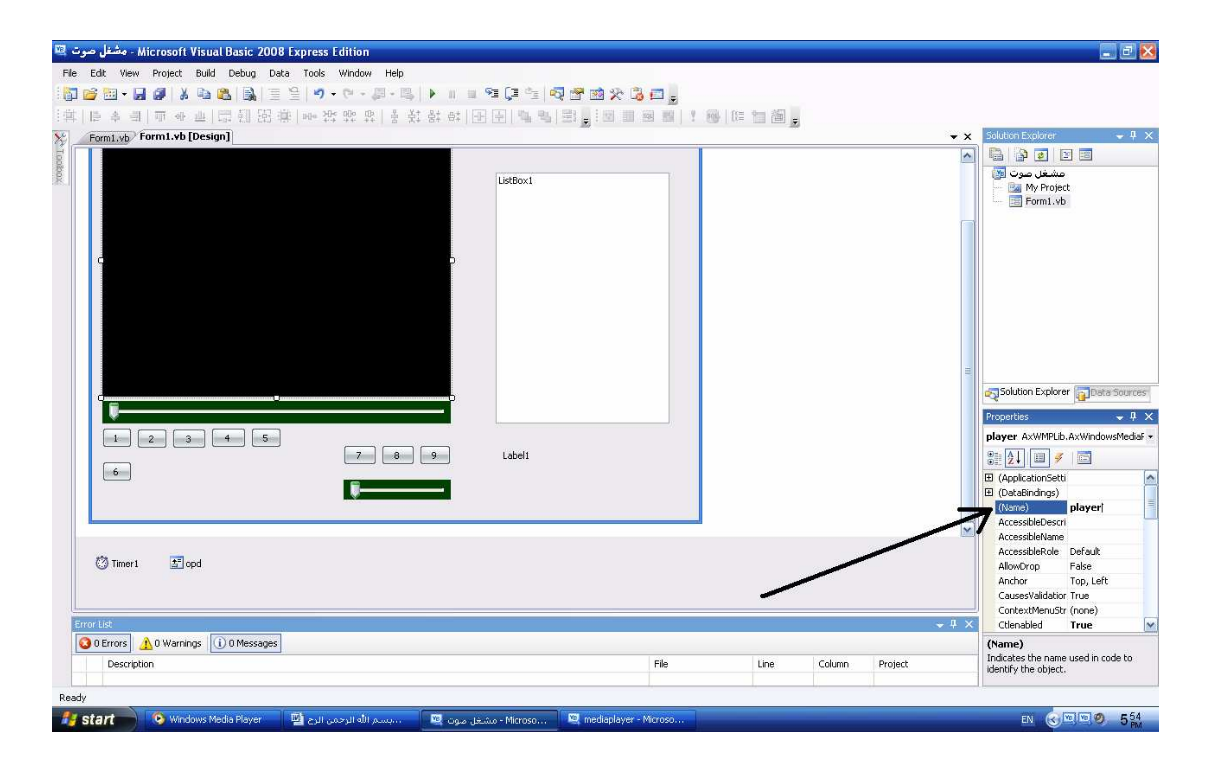
نأتي الان الي المرحلة الأهم و هي مرحلة كتابة الأكواد

هل أنت جاهز الأن لخوض الحرب من أجل فهم هذة الأكواد

إن كانت الإجابة بنعم ...... إذا هي الحرب

نبدأ في عملية الاكواد

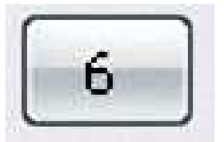
أولا قم بتغير خاصية name في الميديا بلير إلي (player) كما في الصورة



أولا قبل كل شئ (لاحظ الترتيب في وضع الأكواد حتي لا يحدث أخطاء)

أولا سنقوم بكتابة كود الزر رقم ٦ (المسؤول عن عملية فتح الملفات الصوتية)

وهو button 6 في الكود



نفتح محرر الكود لل button 6

```
Private Sub Button6_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button6.Click

نقوم بكتابة الكود هنا

Endsub
```

نلاحظ أن هذا الكود خاص بالكومند رقم ٦ Button6 للحدث Click

نقوم بكتابة الكود التالي

```
Try
            opd.InitialDirectory = "my music"
            opd.Filter = "Media Files
(*.wav;*.mp3;*.mp4;*.mpeg;*.dat;*.wma;*.wmv;*.rm;*.ram;*.avi;*.asf;*.
```

```
3gp;*.mov;*.divx;*.swf;*.flv;*.bmp;*.png;*.jpg;*.jepg;*.gif)|*.wav;*.
mp3;*.mp4;*.mpeg;*.dat;*.wma;*.wmv;*.rm;*.ram;*.avi;*.asf;*.3gp;*.mov
;*.divx;*.swf;*.flv;*.bmp;*.png;*.jpg;*.jepg;*.gif|All
Files(*.*)|*.*"
            If opd.ShowDialog() = Windows.Forms.DialogResult.OK Then
                player.URL = opd.FileName
                player.Ctlcontrols.play()

            End If
        Catch ex As Exception
            MessageBox.Show("Some error occur so can't play media",
"Error", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error)
        End Try
```

ليكون الكود كاملا كالتالي

```
Private Sub Button6_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Button6.Click
        Try
            opd.InitialDirectory = "my music"
            opd.Filter = "Media Files
(*.wav;*.mp3;*.mp4;*.mpeg;*.dat;*.wma;*.wmv;*.rm;*.ram;*.avi;*.asf;*.
3gp;*.mov;*.divx;*.swf;*.flv;*.bmp;*.png;*.jpg;*.jepg;*.gif)|*.wav;*.
mp3;*.mp4;*.mpeg;*.dat;*.wma;*.wmv;*.rm;*.ram;*.avi;*.asf;*.3gp;*.mov
;*.divx;*.swf;*.flv;*.bmp;*.png;*.jpg;*.jepg;*.gif|All
Files(*.*)|*.*"
            If opd.ShowDialog() = Windows.Forms.DialogResult.OK Then
                player.URL = opd.FileName
                player.Ctlcontrols.play()

            End If
        Catch ex As Exception
            MessageBox.Show("Some error occur so can't play media",
"Error", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error)
        End Try
    End Sub
```

نقوم الان بشرح أهم ما في الكود

قد يري المبتدئ هذا الكود بمثابت جبل قد ينهار فوقه ... ولكن بعد
الشرح بإذن الله
ستجده كالذبابة علي انفك تهشها ....

أولا في بداية الكود نجد

كلمة **try** وفي نهاية الكود نجد **catch** والفائدة هي إصتياد الأخطاء

يتم إصتياد الأخطاء كالتالي أو استخدام هذا الاسلوب لإصتياد الأخطاء كالتالي

Try
الجمله البرمجية التي قد يحدث بسببها خطأ ما
Catch
نضع هنا الجمله التي نريد تنفيذها عند حدوث الخطأ المتوقع
End Try

هل تعلم انه بخطأ بسيط قد يتسبب بإغلاق برنامجك وأنت كمبرمج تحتاج أن يخلو برنامجك من أي خطأ متوقع أو غير متوقع ....
لا تنظر لنفسك .. فقد خلقك الله لك العقل وقد تري أخطاء بسيطه
(مثل عدم القدره علي فتح ملف معين) ولكنها في نظر الكمبيوتر الغبي ....(بالنسبه للانسان تعتبر مصيبه من مصائب العصر ... لذلك لا تتهاون في عمليه صيد الأخطاء بإستخدام هذه الجمل)

نقوم الان بشرح باقي الكود

نقوم بشرح هذه الجزئية

```
            opd.InitialDirectory = "my music"
            opd.Filter = "Media Files
(*.wav;*.mp3;*.mp4;*.mpeg;*.dat;*.wma;*.wmv;*.rm;*.ram;*.avi;*.asf;*.
3gp;*.mov;*.divx;*.swf;*.flv;*.bmp;*.png;*.jpg;*.jepg;*.gif)|*.wav;*.
mp3;*.mp4;*.mpeg;*.dat;*.wma;*.wmv;*.rm;*.ram;*.avi;*.asf;*.3gp;*.mov
;*.divx;*.swf;*.flv;*.bmp;*.png;*.jpg;*.jepg;*.gif|All
Files(*.*)|*.*"
If opd.ShowDialog() = Windows.Forms.DialogResult.OK Then
                player.URL = opd.FileName
                player.Ctlcontrols.play()
```

هل نتذكر هذه الصورة في بداية كتابنا ...... لنرجع قليلا بالذاكرة لنتذكر هذه الصورة



جميل .... أظن اننا تذكرناها جيدا .... نعم ... ونرجع أيضا لنتذكر هذه الجملة

.... ثم إضافة open file dialog

مع تغير الخاصيه (name) الي opd للأخير ....

جميل جدا أيضا

ونرجع للمرة الأخيرة لنتذكر فائدة هذا المكون

كانت الجملة تقول ....

المكون **OpenFileDialog**

للحصول على ملف أو امتداد معين من الملفات من قرص معين من

مجلد معين في الكمبيوتر للملفات الموجودة مسبقا.

....

نبدأ في شرح أهم ما في الكود السابق

```
            opd.Filter = "Media Files
(*.wav;*.mp3;*.mp4;*.mpeg;*.dat;*.wma;*.wmv;*.rm;*.ram;*.avi;*.asf;*.
3gp;*.mov;*.divx;*.swf;*.flv;*.bmp;*.png;*.jpg;*.jepg;*.gif)|*.wav;*.
mp3;*.mp4;*.mpeg;*.dat;*.wma;*.wmv;*.rm;*.ram;*.avi;*.asf;*.3gp;*.mov
;*.divx;*.swf;*.flv;*.bmp;*.png;*.jpg;*.jepg;*.gif|All
Files(*.*)|*.*"
```

opd.Filter

هذا هو الفلتر (المرشح) حيث يقوم فقط بإختيار نوعية محددة من الصيغ ... وفي الكود السابق قمت بإختيار عدد كبير من صيغ الصوت وكذلك الفيديو .... وأيضا صيغ الصور .....

باقي الكود

```
If opd.ShowDialog() = Windows.Forms.DialogResult.OK Then
```

معناه اذا تم اختيار احد الصيغ التالية فقم بالتالي .....

```
player.URL = opd.FileName
 player.Ctlcontrols.play()
```

أي قم بتشغيل الملف المختار ....
لشرح هذه الجزئية ......

```
player.URL = opd.FileName
```

هل نتذكر عندما نريد ان نفتح رابط من شبكه الانترنت كان الكود كالتالي

```
player.URL = " الرابط المباشر من الانترنت"
```

وكذلك لو أردنا أن نفتح ماده معينه ... عن طريق مسار معين للملف

```
player.URL = " مسار الملف الصوتي"
```

بهذا نكون قد انتهينا من شرح أول اكواد البرنامج

```
Private Sub Button6_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Button6.Click
        Try
            opd.InitialDirectory = "my music"
            opd.Filter = "Media Files
(*.wav;*.mp3;*.mp4;*.mpeg;*.dat;*.wma;*.wmv;*.rm;*.ram;*.avi;*.asf;*.
3gp;*.mov;*.divx;*.swf;*.flv;*.bmp;*.png;*.jpg;*.jepg;*.gif)|*.wav;*.
mp3;*.mp4;*.mpeg;*.dat;*.wma;*.wmv;*.rm;*.ram;*.avi;*.asf;*.3gp;*.mov
;*.divx;*.swf;*.flv;*.bmp;*.png;*.jpg;*.jepg;*.gif|All
Files(*.*)|*.*"
            If opd.ShowDialog() = Windows.Forms.DialogResult.OK Then
                player.URL = opd.FileName
                player.Ctlcontrols.play()

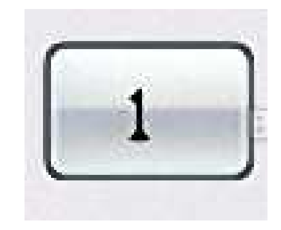
            End If
        Catch ex As Exception
            MessageBox.Show("Some error occur so can't play media",
"Error", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error)
        End Try
    End Sub
```

... وأظنة الاصعب بالنسبة لباقي الأكواد ...... إذا نستريح قليلا ... ونعود بعد ان نتناول كوب من القهوه .....

عدنا بفضل الله

ننتقل الان الي باقي اكواد البرنامج

نبدأ بكود تشغيل الملف الصوتي



سنخصص هذا الزر لعمل تشغيل للصوت أو الفيديو بإختصار يقوم بعمل (play) للصوت أو الفيديو

نفتح محرر الكود الخاص بهذا الزر ليكون كالتالي

```
Private Sub Button1_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Button1.Click



End Sub
```

نلاحظ أن هذا الكود خاص بالكومند رقم 1   Button1 للحدث Click

نقوم بكتابة هذا الكود

```
player.Ctlcontrols.play()
```

ليكون الكود الكامل كالتالي

```
Private Sub Button1_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles Button1.Click

    player.Ctlcontrols.play()

End Sub
```

أتوقع انه كود بسيط جدا بالنسبة للكود السابق و هو يقوم بتشغيل المادة الصوتيه

ثم نتجة سريعا الي كود إيقاف المادة الصوتية

2

سنخصص هذا الزر لعمل إيقاف للصوت أو الفيديو بإختصار يقوم بعمل (stop) للصوت أو الفيديو

نفتح محرر الكود الخاص بهذا الزر ليكون كالتالي

```
Private Sub Button2_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button2.Click



End Sub
```

نلاحظ أن هذا الكود خاص بالكومند رقم ٢ Button2 للحدث Click

نقوم بكتابة هذا الكود

```
player.Ctlcontrols.stop()
```

ليكون الكود الكامل كالتالي

```
    Private Sub Button2_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles Button2.Click

        player.Ctlcontrols.stop()

    End Sub
```

و أيضا الكود بسيط جدا

كود الايقاف المؤقت للمادة الصوتية



سنخصص هذا الزر لعمل ايقاف المؤقت للصوت أو الفيديو

نفتح محرر الكود الخاص بهذا الزر ليكون كالتالي

```
  Private Sub Button3_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Button3.Click



 End Sub
```

نلاحظ أن هذا الكود خاص بالكومند رقم ٣ Button3 للحدث Click

نقوم بكتابة هذا الكود

```
player.Ctlcontrols.pause()
```

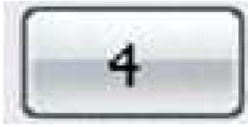
ليكون الكود الكامل كالتالي

```
    Private Sub Button3_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button3.Click

player.Ctlcontrols.pause()
    End Sub
```

و أيضا الكود بسيط جدا

كود لتسريع التشغيل للأمام



سنخصص هذا الزر لتسريع التشغيل للأمام (للصوت أو الفيديو)

نفتح محرر الكود الخاص بهذا الزر ليكون كالتالي

```
  Private Sub Button4_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button4.Click



 End Sub
```

نلاحظ أن هذا الكود خاص بالكومند رقم 4 Button4 للحدث Click

نقوم بكتابة هذا الكود

```
player.Ctlcontrols.fastForward()
```

ليكون الكود الكامل كالتالي

```
    Private Sub Button4_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button4.Click

        player.Ctlcontrols.fastForward()
    End Sub
```

كود لتسريع التشغيل للخلف



سنخصص هذا الزر لتسريع التشغيل للخلف (للصوت أو الفيديو)

نفتح محرر الكود الخاص بهذا الزر ليكون كالتالي

```
  Private Sub Button4_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button4.Click



  End Sub
```

نلاحظ أن هذا الكود خاص بالكومند رقم ٥ Button5 للحدث Click

نقوم بكتابة هذا الكود

```
player.Ctlcontrols.fastReverse()
```

ليكون الكود الكامل كالتالي

```
    Private Sub Button5_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button5.Click

        player.Ctlcontrols.fastReverse()

    End Sub
```

نأتي إلي كود رفع الصوت وخفضة وكتم الصوت



رقم ٧ لعمل الصوت صامت وإعادتة لما كان علية مرة أخري

رقم ٨ لخفض الصوت

رقم ٩ لرفع الصوت

كود رفع الصوت كالتالي

وهو الزر ٩ button 9

وشكل محرر الكود للكومند ٩ قبل إضافة الكود كالتالي

```
Private Sub Button9_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Button9.Click


    End Sub
```

ثم نضيف الكود الخاص برفع الصوت

```
player.settings.volume = player.settings.volume + 10
        Me.TrackBar2.Value = Me.player.settings.volume
```

ليكون الكود الكلي

```
Private Sub Button9_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Button9.Click

player.settings.volume = player.settings.volume + 10
        Me.TrackBar2.Value = Me.player.settings.volume

    End Sub
```

كود خفض الصوت كالتالي

وهو الزر ٨ button 8

وشكل محرر الكود للكومند 8 قبل إضافة الكود كالتالي

```
Private Sub Button8_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Button8.Click


    End Sub
```

ثم نضيف الكود الخاص برفع الصوت

```
player.settings.volume = player.settings.volume - 10
        Me.TrackBar2.Value = Me.player.settings.volume
```

ليكون الكود الكلي

```
Private Sub Button8_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Button8.Click

player.settings.volume = player.settings.volume - 10
        Me.TrackBar2.Value = Me.player.settings.volume

    End Sub
```

نلاحظ الإختلاف الوحيد في الكود الخاص برفع الصوت وخفضة هو فقط علامة + وعلامة – هذا هو الإختلاف الوحيد

ولو رأيك للكود في اللغة الرائعه دوت نت لوجدت الأمر بسيط جدا ... بعكس ما يتوقعة الكثير بصعوبة هذة اللغة (الممتعة بحق)

ونلاحظ الربط بين قيمة TrackBar2 بزيادة أو نقص أعدادات الصوت

نأتي الأن لكود كتم الصوت أو جعلة صامت كالعادة نتجة لمحرر الصوت الخاص بالزر رقم ٧

```
Private Sub Button7_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Button7.Click


End Sub
```

نقوم بإضافة الكود التالي

```
If Me.player.settings.mute = False Then
  Me.player.settings.mute = True

  Me.TrackBar2.Enabled = False
  Else
  Me.player.settings.mute = False

  Me.TrackBar2.Enabled = True
 End If
```

ليكون الكود الكلي

```
Private Sub Button7_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles Button7.Click

If Me.player.settings.mute = False Then
  Me.player.settings.mute = True

  Me.TrackBar2.Enabled = False
  Else
  Me.player.settings.mute = False

  Me.TrackBar2.Enabled = True
 End If


End Sub
```

الشرح للكود

بكل بساطة ....

`If Me.player.settings.mute = False`

لو إعدادات مشغل الصوت .. ليس صامت

`Me.player.settings.mute = True`

إذا إجعل مشغل الصوت صامت

وأيضا لا تقوم بتفعيل

TrackBar2

أي أن

`Me.TrackBar2.Enabled = false`

لو غير ذلك إفعل العكس

`Me.player.settings.mute = False`

`Me.TrackBar2.Enabled = True`

وأتوقع أن هذا الكود أبسط من أن يشرح لمبتدئ ....

الأن ردد معي ... الحمد لله رب العالمين ... فقد إنتهينا من الكثير وبقي القليل .... ولكن الجزء المتبقي يحتاج تركيز أكبر بكثير مما سبق

لذلك ... حان وقت تناول فنجان أخر من القهوة ... لكي نعود أكثر نشاطا ......

الأن أصبح عندك مشغل صوت حقيقي ... يقوم بالتالي

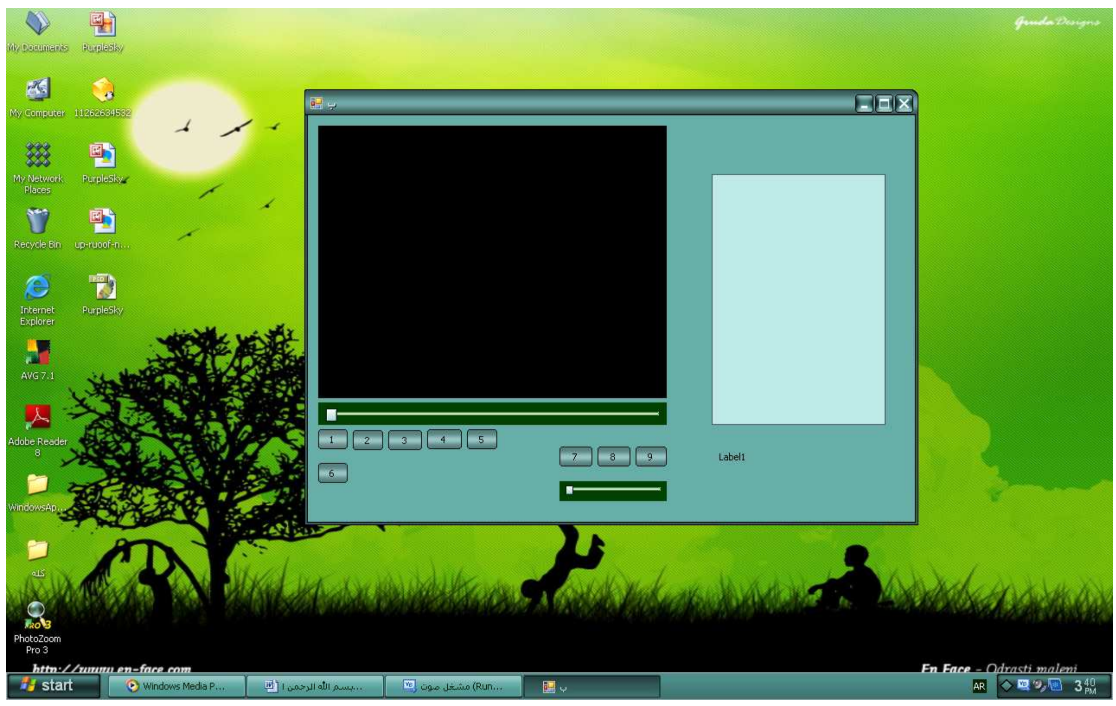
تشغيل الملفات الصوتية مع أمكانية الأيقاف والأيقاف المؤقت .. والكثير

ولكن كما وعدناكم في بداية كتابي أن تكون هناك من المميزات الكثيره

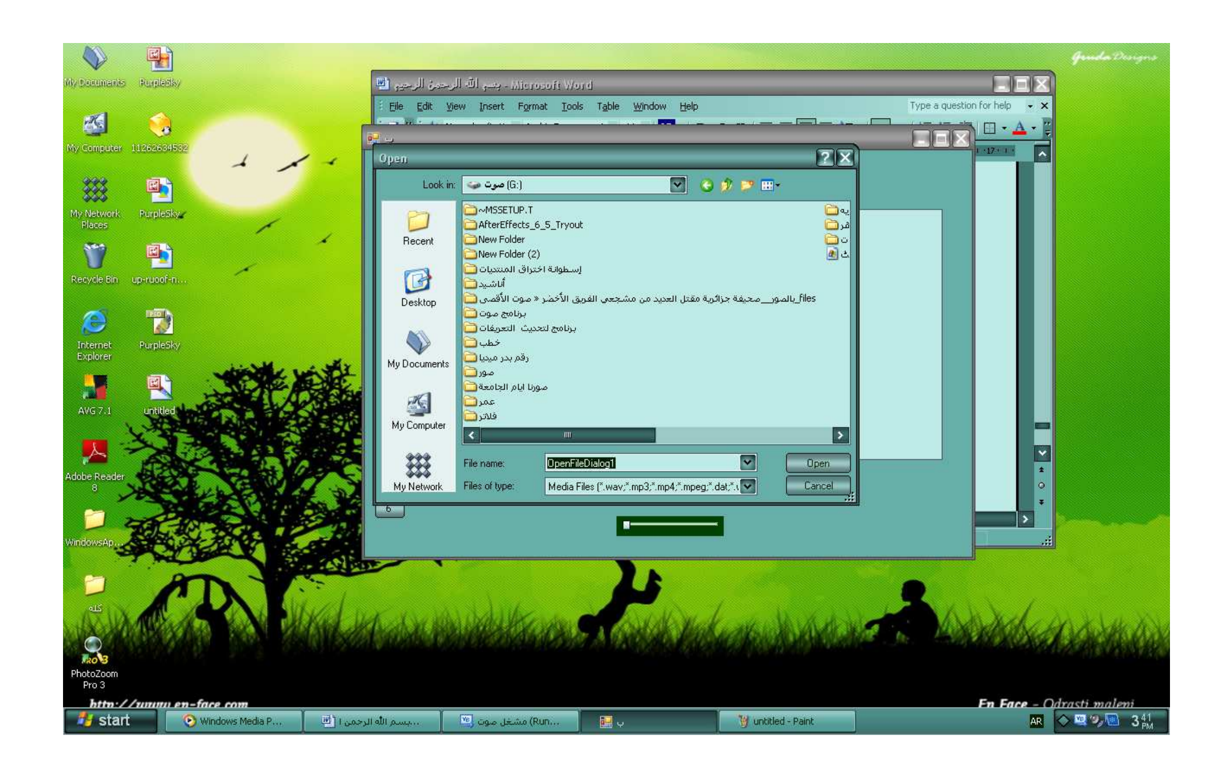
من السحب والافلات والتشغيل المتتالي وأيضا وجود البلي ليست وأخيرا وجود خمس أشكال للمشغل .....

وقبل الانتقال للاكواد الجديده تعالوا نجرب البرنامج ونري طريقة تعاملة وماذا ينقصة

أولا نضغط
F5



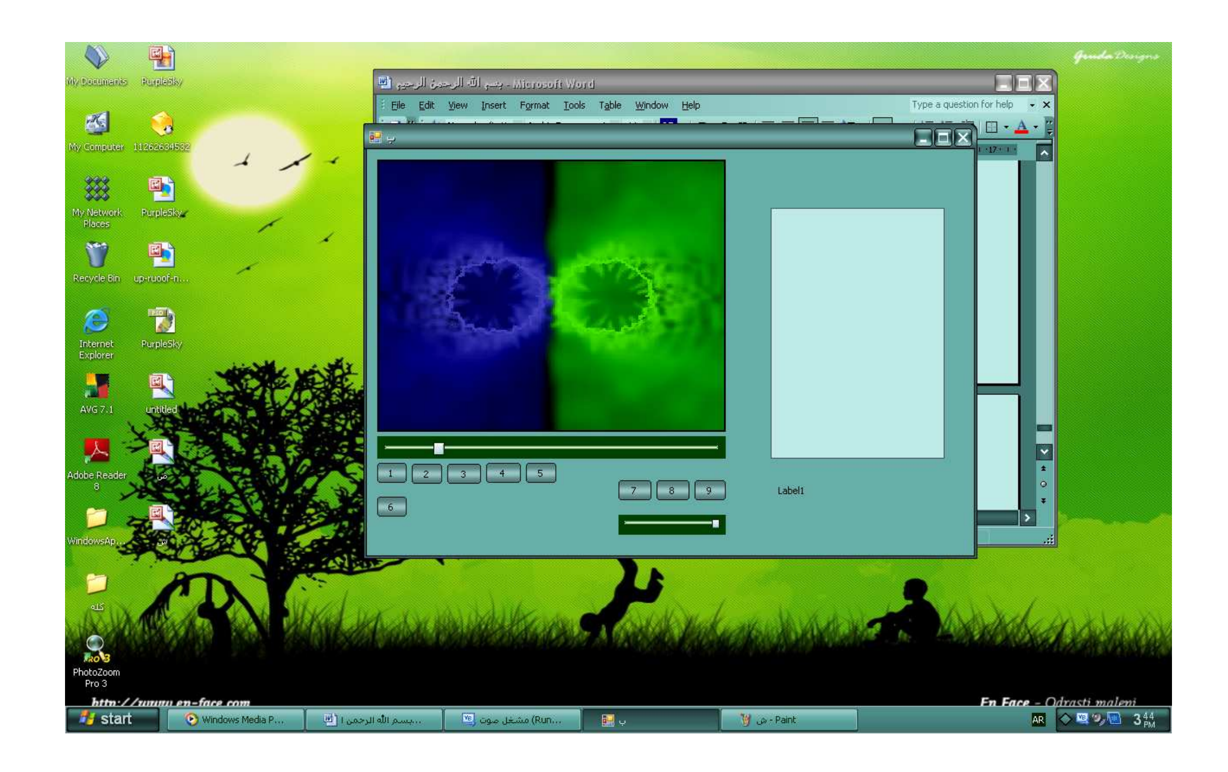
نضغط علي الزر رقم ٦ ... وهو المسؤل عن فتح الملف الصوتي



ثم نختار أي ملف صوتي



نلاحظ تشغيل الملف الصوتي



بفضل الله يمكن تجريب جميع الازرار (وكله تمام)

والإستمتاع بصوت القران الكريم ... وإياك أن تستخدمه فيما يغضب ربك .

بقي عيب خطير يجب إصلاحه .... أولا عند محاولة رفع الصوت بتحريك



نجده لا يستجيب لنا ... ولكن لا يستجيب الا الي الازرار الخاصة برفع وخفض الصوت

إذا نضع هذه الاكواد ليصبح الامر طبيعي ...

أولا
نفتح محرر الكود الخاص ب

TrackBar1

لنجده كالتالي قبل إضافة كودنا

```
    Private Sub TrackBar1_Scroll(ByVal sender As System.Object, ByVal
e As System.EventArgs) Handles TrackBar1.Scroll


    End Sub
```

نأتي الان للكود

```
 Me.player.Ctlcontrols.currentPosition = (Me.TrackBar1.Value / 100) *
                                     Me.player.currentMedia.duration
```

ليصبح الكود الكلي

```
    Private Sub TrackBar1_Scroll(ByVal sender As System.Object, ByVal
e As System.EventArgs) Handles TrackBar1.Scroll

 Me.player.Ctlcontrols.currentPosition = (Me.TrackBar1.Value / 100) *
                                     Me.player.currentMedia.duration

    End Sub
```

ونأتي للكود الخاص ب

TrackBar2

وهو المسؤل عن رفع وخفض الصوت

```
   Private Sub TrackBar2_Scroll(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles TrackBar2.Scroll
```

```
End Sub
```

نضع هذا الكود لنؤكد تساوي قيمة TrackBar2 مع مقدار الصوت في المشغل

```
On Error Resume Next
    player.settings.volume = Me.TrackBar2.Value
```

ليكون الكود الكلي

```
Private Sub TrackBar2_Scroll(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles TrackBar2.Scroll

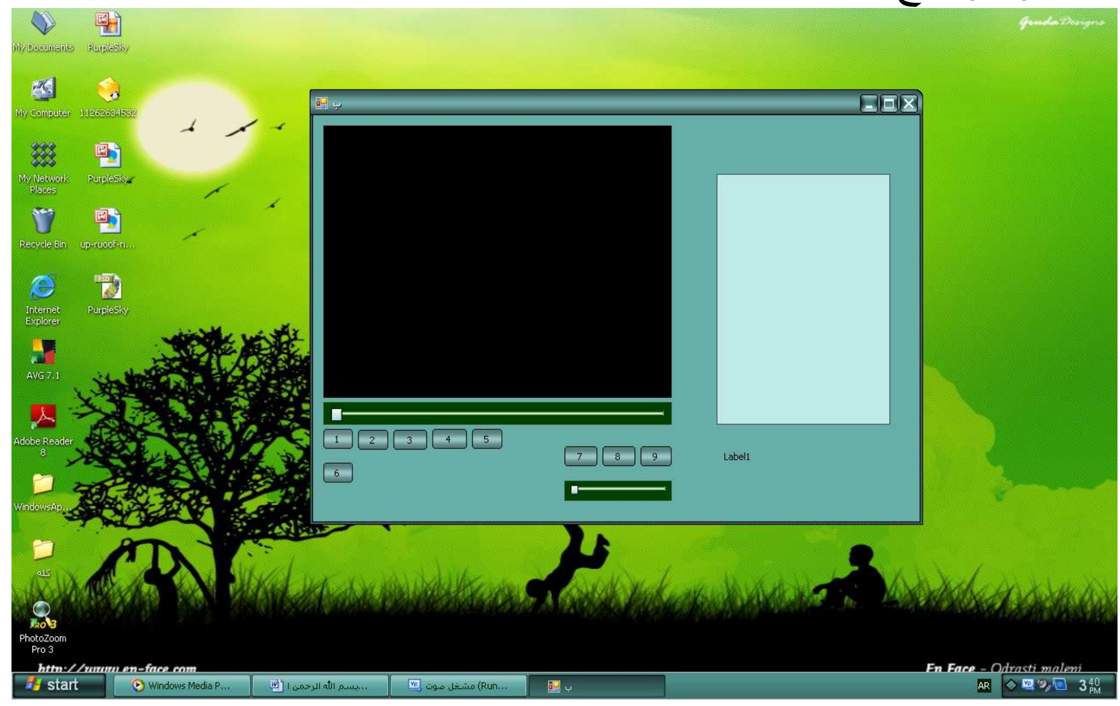
  On Error Resume Next
      player.settings.volume = Me.TrackBar2.Value

    End Sub
```

ولكن بقي شئ أخر

لو لاحظت عند بداية التشغيل نجد مؤشر الصوت (الخاص بالرفع والخفض لا تكون قيمتة في المنتصف)

كما هو موضح



ولحل هذه المشكله نكتب هذا الكود في المحرر الخاص بالفورم ١

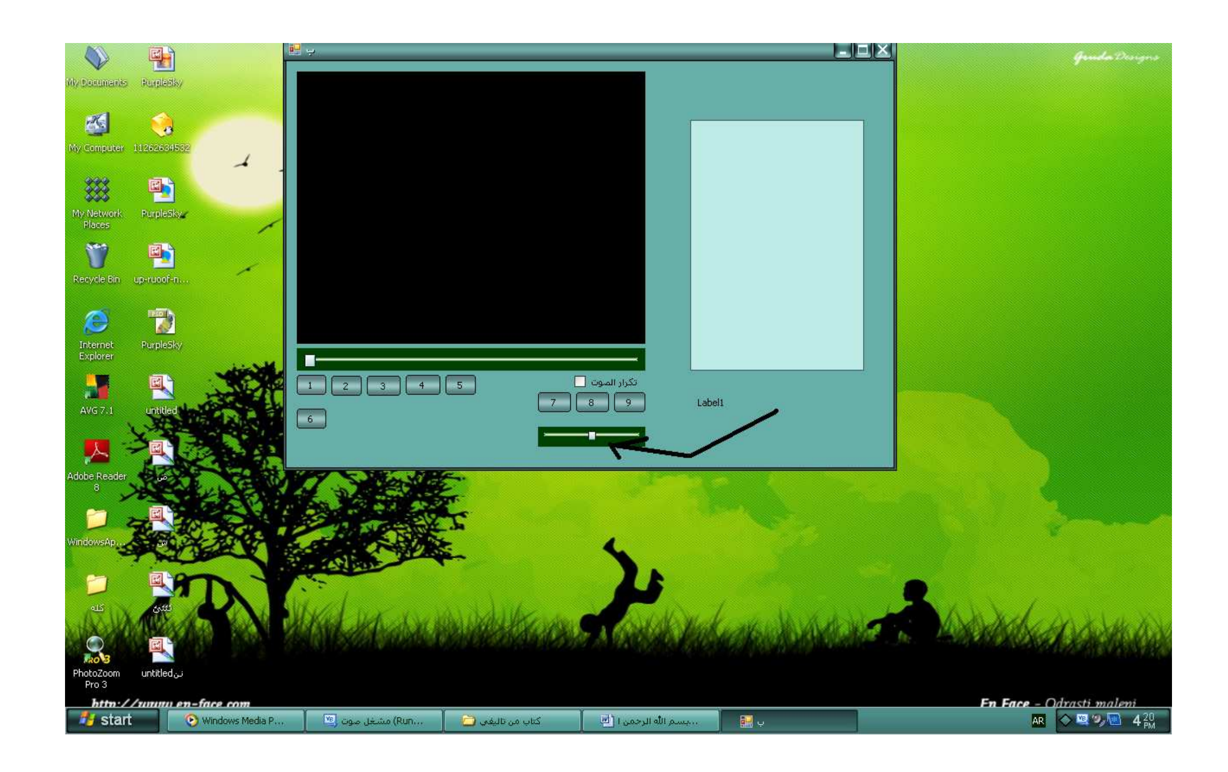
ليكون الكود كالتالي

```
Private Sub Form1_Load(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles MyBase.Load

  Me.TrackBar2.Value = Me.player.settings.volume

    End Sub
```

وهنا نجد المؤشر قد انتصف ال TrackBar2



والان يمكنط رفع الصوت وخفضة دون أستخدام الازرار الخاصة بذلك فقط ضع الموس علي المؤشر وقم بتحريكة يمينا لتري الصوت قد إرتفع ويسارا لتجد الصوت قد انخفض .....

ونكتب الان الكود الكلي .... لكل ما قمنا بة في الماضي

```
Public Class Form1

Private Sub Form1_Load(ByVal sender As System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles MyBase.Load


  Me.TrackBar2.Value = Me.player.settings.volume


    End Sub
```

```
    Private Sub TrackBar1_Scroll(ByVal sender As System.Object, ByVal
e As System.EventArgs) Handles TrackBar1.Scroll
        Me.player.Ctlcontrols.currentPosition = (Me.TrackBar1.Value /
100) * Me.player.currentMedia.duration
    End Sub



    Private Sub opd_FileOk(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.ComponentModel.CancelEventArgs) Handles opd.FileOk

    End Sub





    Private Sub Button6_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles Button6.Click
        Try

            opd.Filter = "Media Files
(*.wav;*.mp3;*.mp4;*.mpeg;*.dat;*.wma;*.wmv;*.rm;*.ram;*.avi;*.asf;*.
3gp;*.mov;*.divx;*.swf;*.flv;*.bmp;*.png;*.jpg;*.jepg;*.gif)|*.wav;*.
mp3;*.mp4;*.mpeg;*.dat;*.wma;*.wmv;*.rm;*.ram;*.avi;*.asf;*.3gp;*.mov
;*.divx;*.swf;*.flv;*.bmp;*.png;*.jpg;*.jepg;*.gif|All
Files(*.*)|*.*"
            If opd.ShowDialog() = Windows.Forms.DialogResult.OK Then
                player.URL = opd.FileName
                player.Ctlcontrols.play()

            End If
        Catch ex As Exception
            MessageBox.Show("Some error occur so can't play media",
"Error", MessageBoxButtons.OK, MessageBoxIcon.Error)
        End Try
    End Sub




    Private Sub Button1_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles Button1.Click
        player.Ctlcontrols.play()
    End Sub

    Private Sub Button9_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles Button9.Click

        player.settings.volume = player.settings.volume + 10
        Me.TrackBar2.Value = Me.player.settings.volume

    End Sub
```

```
    Private Sub Button7_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles Button7.Click
        If Me.player.settings.mute = False Then
            Me.player.settings.mute = True

            Me.TrackBar2.Enabled = False
        Else
            Me.player.settings.mute = False

            Me.TrackBar2.Enabled = True
        End If
    End Sub




    Private Sub Button2_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles Button2.Click
        player.Ctlcontrols.stop()
    End Sub


    Private Sub Button3_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles Button3.Click
        player.Ctlcontrols.pause()
    End Sub



    Private Sub Button4_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles Button4.Click
        player.Ctlcontrols.fastForward()
    End Sub



    Private Sub Button5_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles Button5.Click
        player.Ctlcontrols.fastReverse()
    End Sub



    Private Sub Button8_Click(ByVal sender As System.Object, ByVal e
As System.EventArgs) Handles Button8.Click
        player.settings.volume = player.settings.volume - 10
        Me.TrackBar2.Value = Me.player.settings.volume

    End Sub
```

```
    Private Sub TrackBar2_Scroll(ByVal sender As System.Object, ByVal
e As System.EventArgs) Handles TrackBar2.Scroll
        On Error Resume Next
        player.settings.volume = Me.TrackBar2.Value
    End Sub

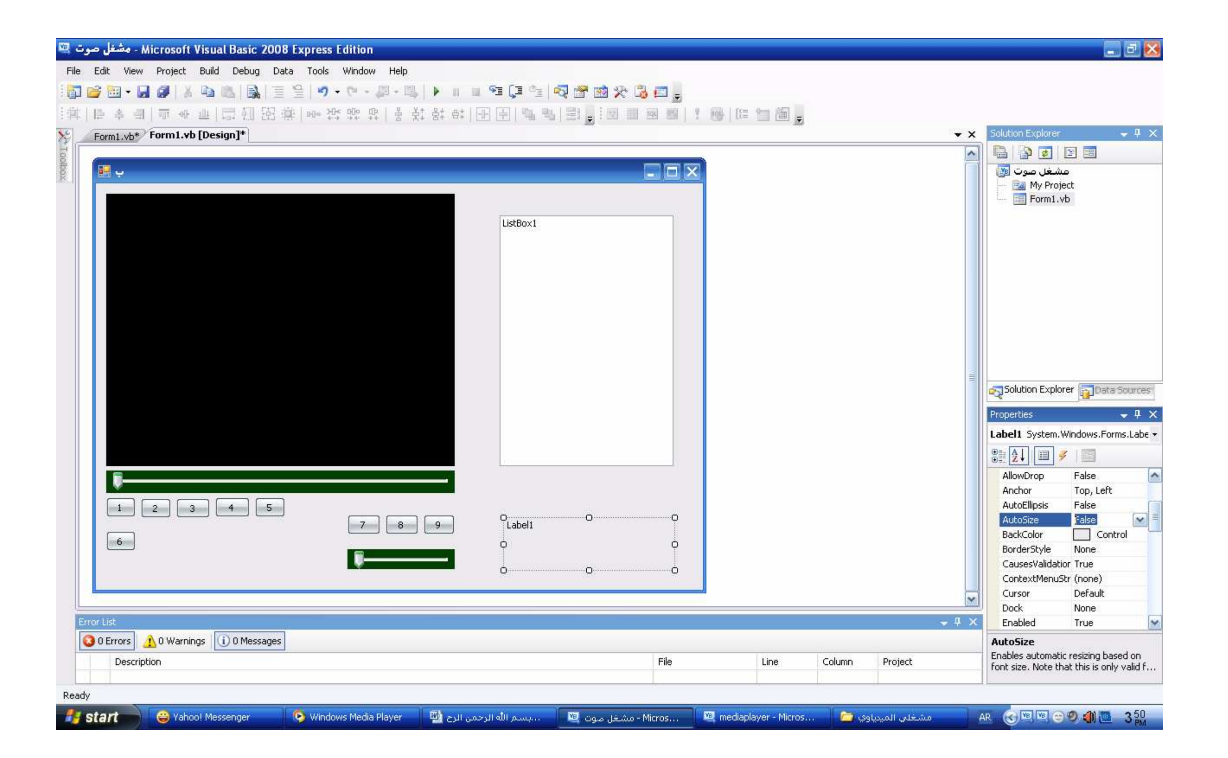
End Class
```

وبهذا ننتهي من المرحله الاولي وننتقل للمرحلة الثانية من البرنامج

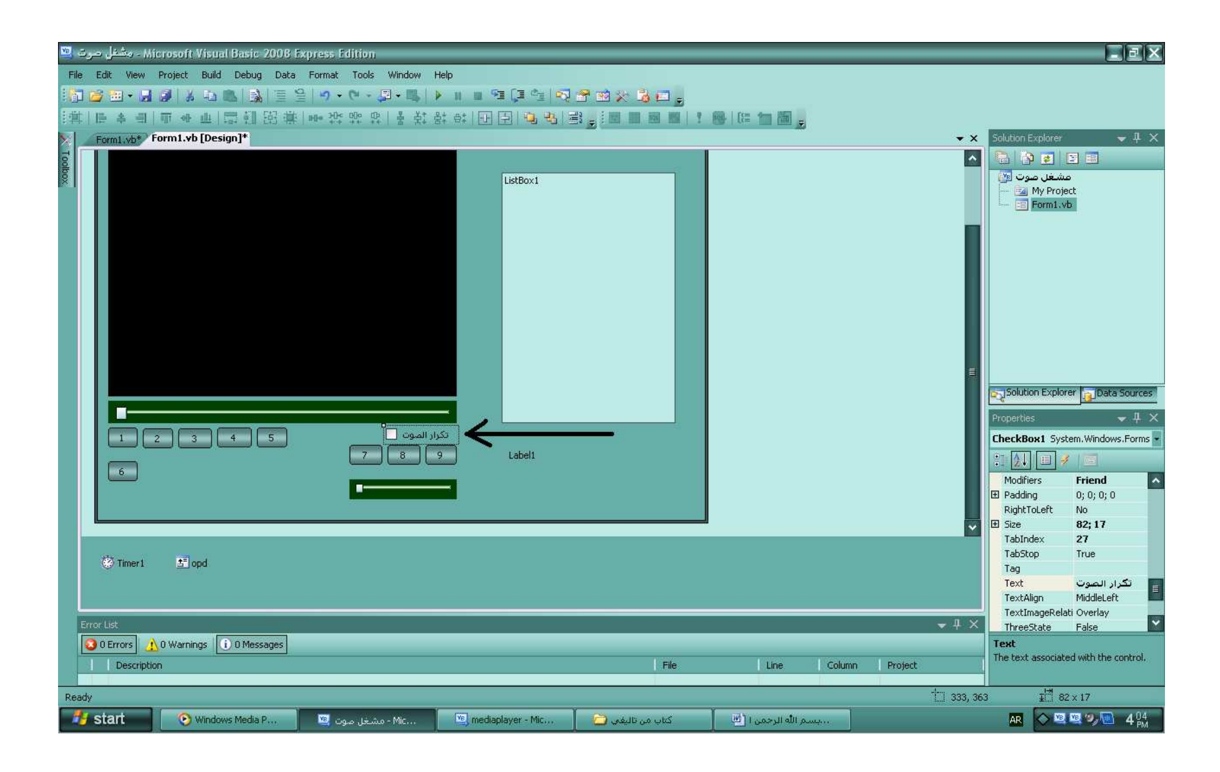
ننتقل الان لكيفية تكرار الملف الصوتي

..... لو أردت مثلا ان تحفظ سورة من كتاب الله ونويت أن تكررها مرات كثيره .... عندما تنتهي تعيد نفسها مرة أخري

إذا حديثنا عن هذة النقطه
نعود مرة أخري إلي شكل الفورم الخاص بنا كما هو موضح



نقوم بإضافة checkbox1 كما هو موضح ونسمية ... تكرار الصوت



ونفتح محرر الكود الخاص به ليظهر لنا كالتالي

```
Private Sub CheckBox1_CheckedChanged(ByVal sender As System.Object,
ByVal e As System.EventArgs) Handles CheckBox1.CheckedChanged

    End Sub
```

ونأتي لإضافة الكود التالي

```
    If CheckBox1.Checked = True Then
            Me.player.settings.setMode("loop", True)
        Else
            Me.player.settings.setMode("loop", False)
        End If
```

ليكون الكود الكلي كما يظهر

```
Private Sub CheckBox1_CheckedChanged(ByVal sender As System.Object, 
ByVal e As System.EventArgs) Handles CheckBox1.CheckedChanged


    If CheckBox1.Checked = True Then
            Me.player.settings.setMode("loop", True)
        Else
            Me.player.settings.setMode("loop", False)
        End If


    End Sub
```

لو ال checkbox1 عليها علامة صح .. أو أمامها علامة

```
If CheckBox1.Checked = True Then
```

قم بعمل لووب (تكرار) للصوت

```
Me.player.settings.setMode("loop", True)
```

والا فلا تكرر

```
Else
Me.player.settings.setMode("loop", False)
```

وقد يمكننا تحديد عدد مرات اللوب أو التكرار ولكننا سنتركها بلا نهاية

ولو قمت الان بعمل تجربة للبرنامج .... وقمت بعمل علامة صح امام تكرار الصوت سيظل الصوت يتكرر دون توقف إلي ان تزيل علامة الصح !!!!!

قبل ان ننتقل لنقطة أخري ... نريد أن نعرف ماذا نعني بالبلي ليست

ال playlist فكرته بسيطه

وهو عباره عن listbox يقوم المستخدم باضافة المقاطع الصوتيه او المرئيه اليها

ويقوم برنامج بالمرور عليها واحدا تلو الاخر عند نهاية المقطع الحالي

ويمكنك اضافة المقاطع الصوتيه الى ال list عن طريقFileOpenDialog

واضافة ال path الذي يختاره المستخدم الى ال list وسوف يسهل عليك تشغيله بعد ذلك حيث انك تملك path الملف

وقم بحفظ رقم الملف المشغل حاليا في القائمه وعند انتهائه قم بتشغيل الملف التالي له في القائمه

هذة الفكرة الشاملة لما فعلنا وما نريد ان نكملة

ننتقل الان للنقطة الاهم

وهي خاصية السحب والافلات

نعم لك الحق أن تطور برنامجك من برنامج يفتح ملف واحد فقط ... ألي برنامج يمكن ان يفتح ملفات كثيرة ومتتالية

ولك الحق أيضا ان تطورة بحيث يقبل بخاصية السحب والإفلات (سحبب عدد كبير من الملفات الصوتية عن طريق الماوس وأفلاتها في برنامجك ... حتي تعمل متتالية ... كما في البرامج الشهيرة)

إذا حان الوقت لمعرفة الفكرة البسيطة لعملية السحب والإفلات (ولك الحق في معرفتها)

الفكره وبكل بساطة

بالنسبة لموضوع ال (السحب والافلات) drag and drop فهو يعتمد بشكل اساسي على

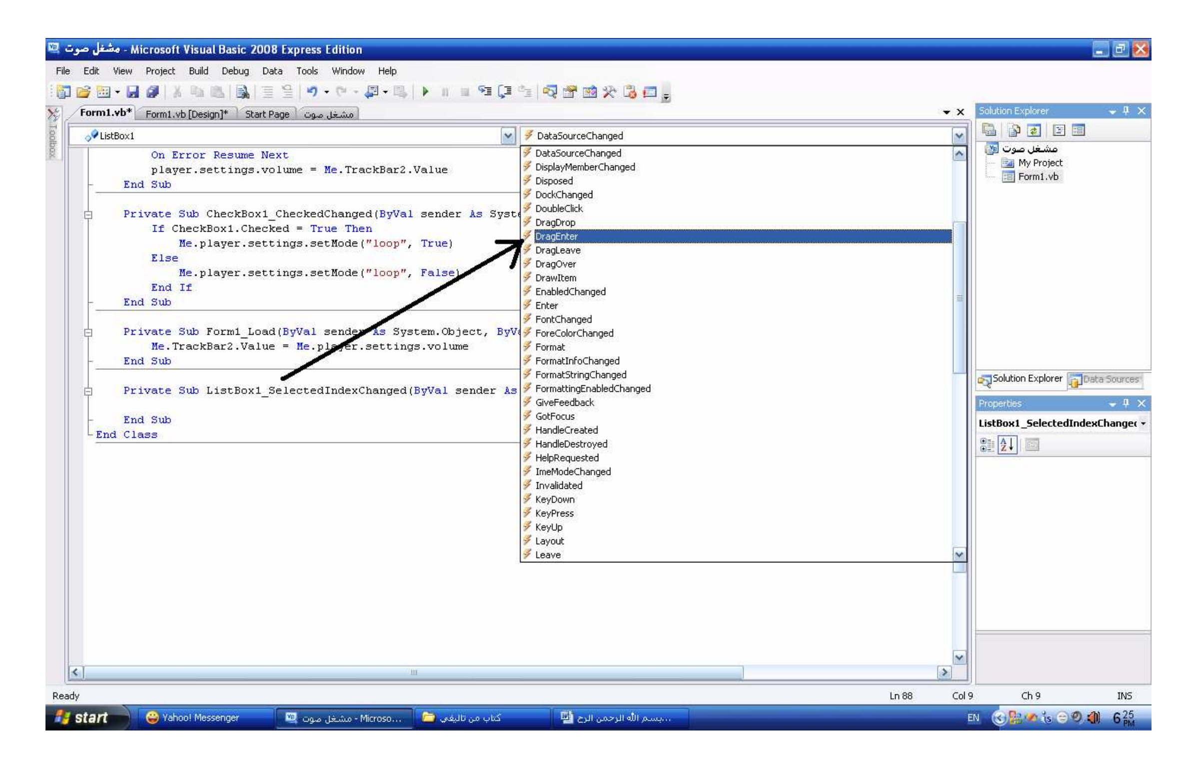
حدثين هما drag Enter : وDrag Drop

وهذين الحدثين موجودين في اي اداة في الفيجوال بيسك

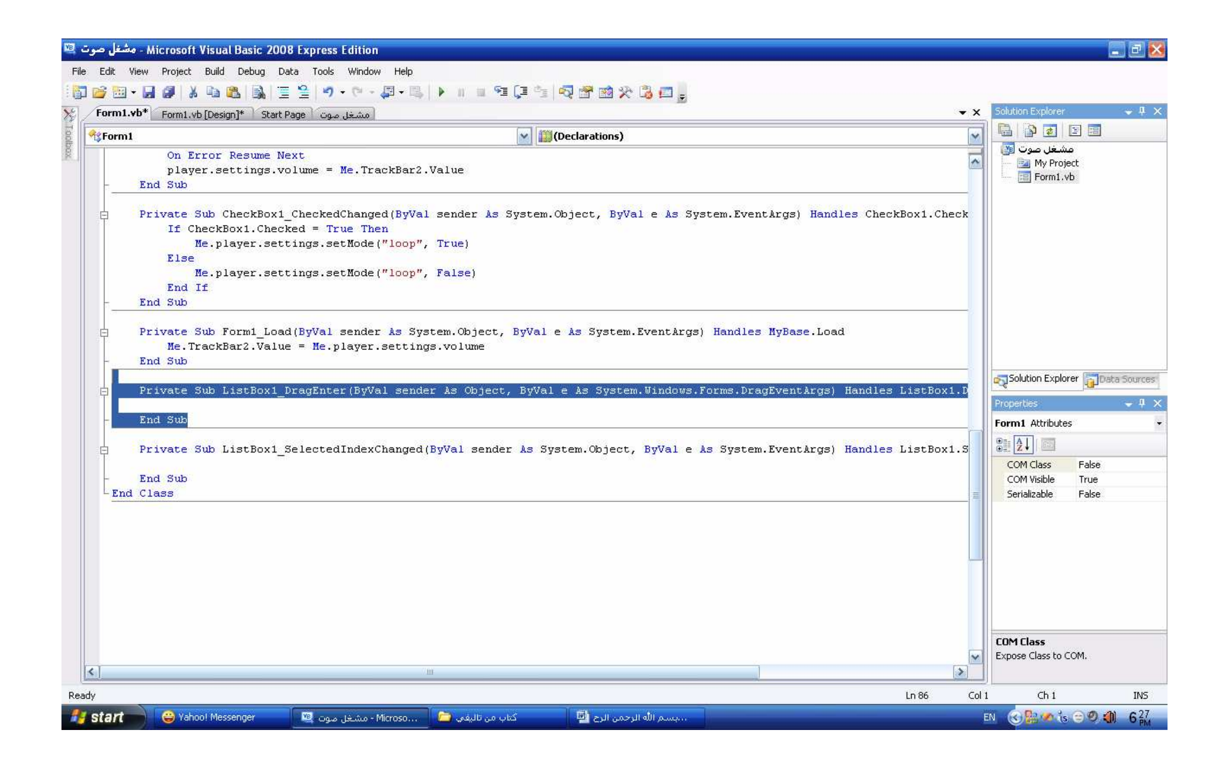
اولا غير الخاصية Allow Drop للاداه التي ترغب بعمل Drag and Drop بها وهي

listbox في حالتنا الىTrue

ثانيا قم بكتابة الكود التالي في الحدث DragEnter لنفس الاداهlistbox



ليظهر الكود كالتالي



```
    Private Sub ListBox1_DragEnter(ByVal sender As Object, ByVal e As
System.Windows.Forms.DragEventArgs) Handles ListBox1.DragEnter


    End Sub
```

ونكتب هذا الكود

```
If e.Data.GetDataPresent(DataFormats.FileDrop) Then
            e.Effect = DragDropEffects.Copy
        Else
            e.Effect = DragDropEffects.None
    End If
```

ليكون الكلي

```
Private Sub ListBox1_DragEnter(ByVal sender As Object, ByVal e As
System.Windows.Forms.DragEventArgs) Handles ListBox1.DragEnter

        If e.Data.GetDataPresent(DataFormats.FileDrop) Then
            e.Effect = DragDropEffects.Copy
        Else
            e.Effect = DragDropEffects.None
        End If

    End Sub
```

الشرح البسيط

هذا الكود مسئول وبكل بساطه عن تغيير ايقونة المؤشر الى "نسخ" بدل من "منع" في حالة

وجد ان الشئ القادم اليه هو ملف

والداله Getdatapresent هي داله تقوم بختبار هل البيانات القادمه من لمستخدم مثل

الموجوده في مدخلاتها ام لا

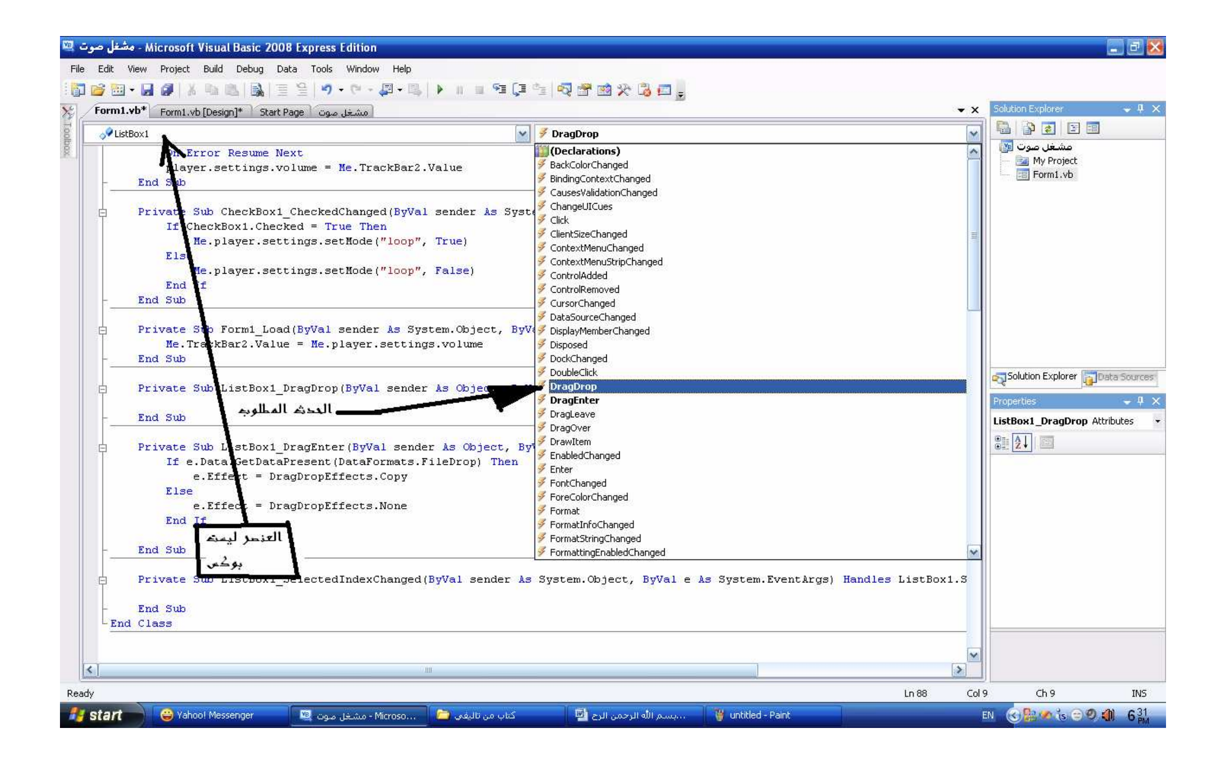
وفي هذه الحاله نظابق البيانات مع النوع

Dataformats.FileDrop

اي اننا نتاكد ان البيانات هي من نوعFILE

ثالثا في حدث DragDrop وهو الاهم

كما موضح



ليظهر الكود كالتالي

```
Private Sub ListBox1_DragDrop(ByVal sender As Object, ByVal e As
System.Windows.Forms.DragEventArgs) Handles ListBox1.DragDrop


    End Sub
```

نكتب هذا الكود

```
If e.Data.GetDataPresent(DataFormats.FileDrop) Then
          Dim filePaths As String() =
CType(e.Data.GetData(DataFormats.FileDrop), String())
          For Each s As String In filePaths
             Dim FI As New IO.FileInfo(s)
             Dim exten As String =
FI.Name.Substring(FI.Name.LastIndexOf(".") + 1, FI.Name.Length -
(FI.Name.LastIndexOf(".") + 1))
             If exten = "mp3" Or exten = "wmv" Then
                ListBox1.Items.Add(s)
             End If
          Next
End If
```

ليكون الكود الكلي

```
Private Sub ListBox1_DragDrop(ByVal sender As Object, ByVal e As
System.Windows.Forms.DragEventArgs) Handles ListBox1.DragDrop


If e.Data.GetDataPresent(DataFormats.FileDrop) Then
            Dim          filePaths          As          String()         =
CType(e.Data.GetData(DataFormats.FileDrop), String())
            For Each s As String In filePaths
                Dim FI As New IO.FileInfo(s)
                Dim         exten         As         String          =
FI.Name.Substring(FI.Name.LastIndexOf(".")  +  1,  FI.Name.Length  -
(FI.Name.LastIndexOf(".") + 1))
                If exten = "mp3" Or exten = "wmv" Then
                    ListBox1.Items.Add(s)
                End If
            Next


 End If

    End Sub
```

الشرح البسيط للكود السابق

نقوم بالتاكد مره ثانيه ان الشئ المسحوب هو **FILE** بنفس الشرط السابق

ثم عمل مصفوفة نصيه وملئها بجميع مسارات الملفات القادمه (في هذه الحاله يمكن للمستخدم

سحب اكثر من ملف في نفس الوقت) وملئها بالداله Getdata وهي تقوم بجمع بيانات الملفات المسحوبة وقمنا بحويلها الى String عن طريق الداله Ctype لكي نحصل على مسار الملف

وبعدها قمنا بالتاكد من امتداد الملف هل هو ملف صوتي او مرئي او لا وانا قمت بختباره عن نوعين فقط وعليك تكملة باقي الانواع

قمنا بعملية التاكد عن طريق السير على الملفات باستخدام الجملة Foreach واستخدمنا الكلاس IO.FILEINFO لمعرقة اسم الملف بدون كامل المسار ثم قمت بقص الجزء الخاص بالامتداد باستخدام الداله Substring والداله lastindexof لمعرفة مكان اخر "." في اسم الملف وقمت بالقص من بدايتها الى نهاية اسم الملف

وقمت باختبار الاسم هل هو مطابق للامتداد ام لا

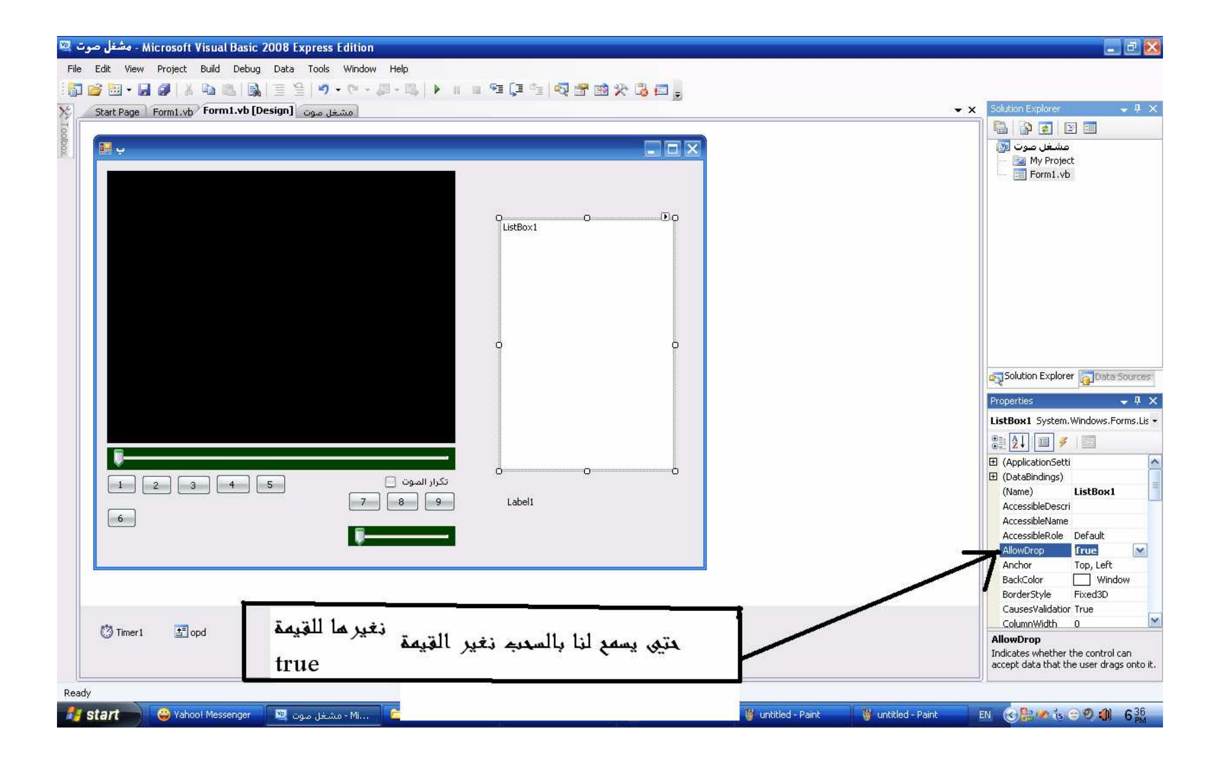
اذا كان فعلا يطابقه اقوم باضافة مسار الملف الى القائمهlistbox

ملحوظه

في الاست بوكس **listbox**

لا تنسي تغير الخاصية allow drop للقيمة true

حتي تسمح لنا بعملية السحب والإفلات كما موضح



الحمد للة رب العالمين فقد أتممنا أهم جزئية في برنامجنا الرائع

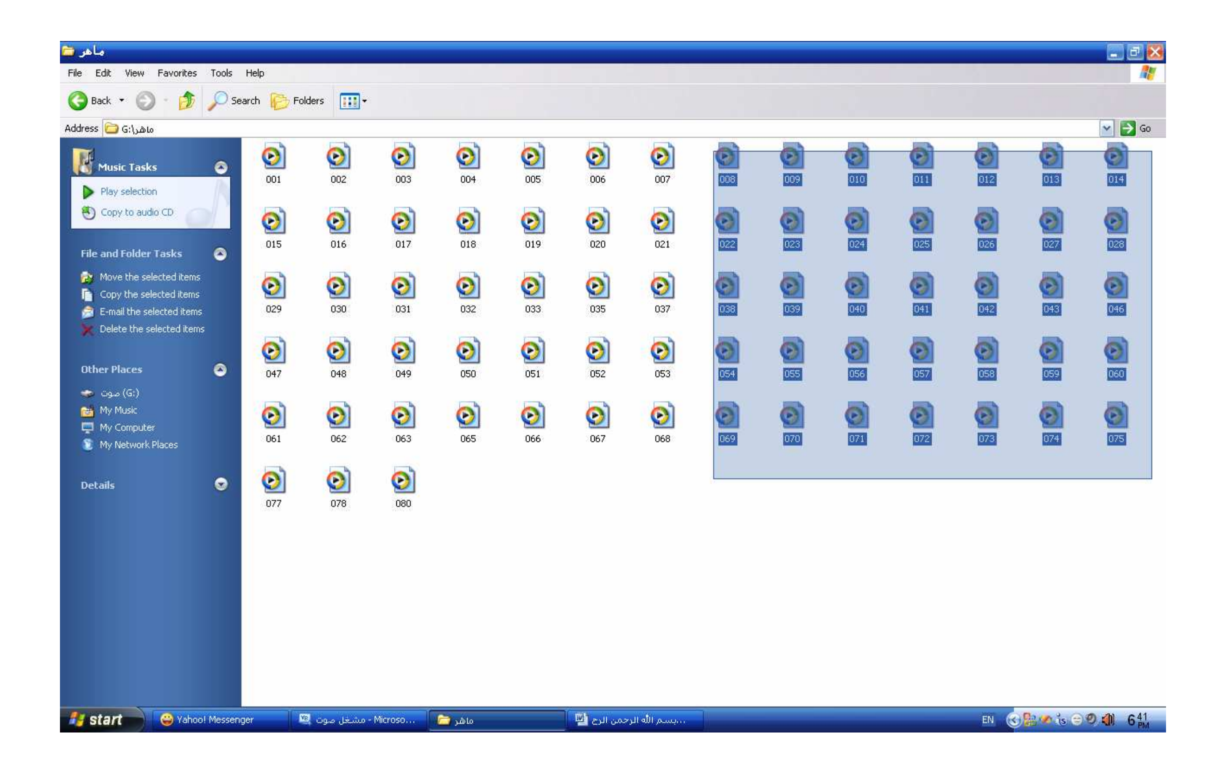
بقي الان كيفية تشغيل المواد من البلي ليست (او الليست بوكس)

تعالو الان نري خطوة السحب و الافلات ونستمتع بما انجزناه في البرنامج

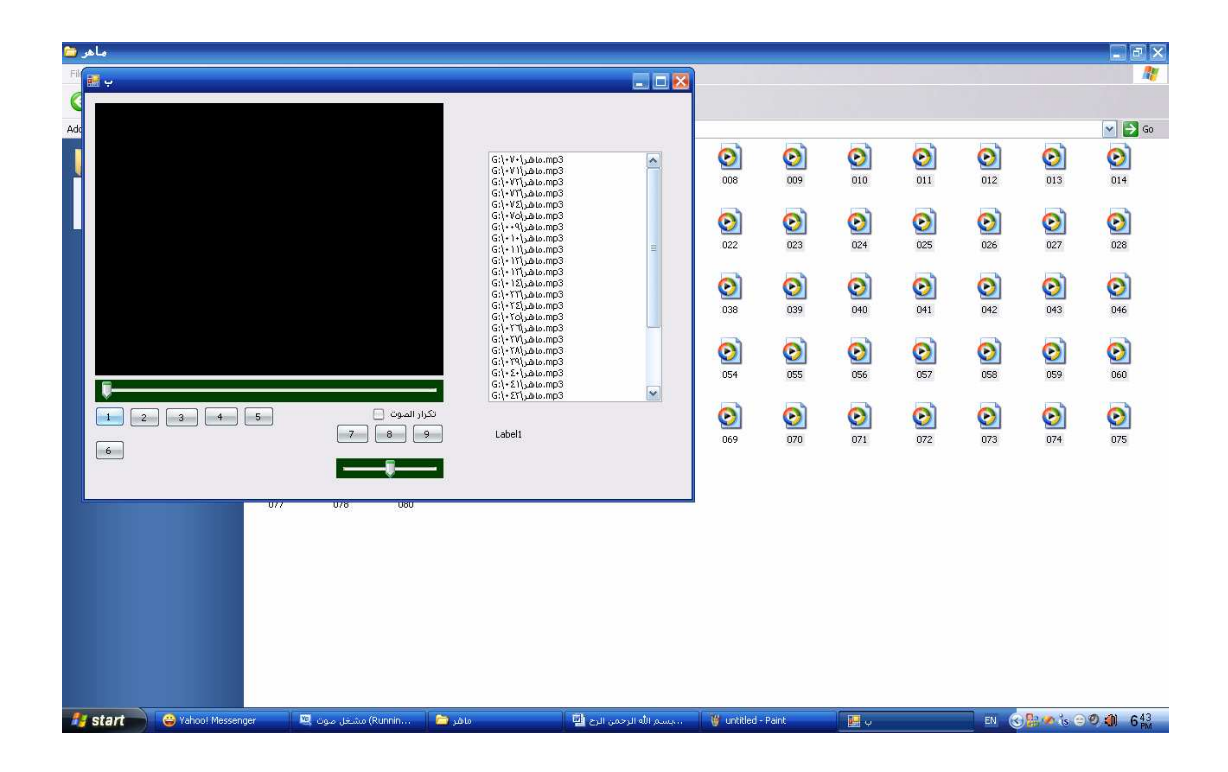
نقوم بضغط f5 لتشغيل البرنامج

ثم

نقوم بعملية تحديد عدد من المواد الصوتية



ثم نسحبها في الليست بوكس في برنامجنا لنري هذة الصورة



كدا تمام جدا ولكن بقي لنا تشغيل المواد عند الضغط عليها وهي في البلي ليست

كما هو معروف في برامج الصوت

نأخذ (جردل قهوة هههههههه) ونعود لنكمل ما انجزناة

فلم يبقي غير القليل القليل

نأتي الان لكيفيه تشغيل الملفات الصوتية عند الضغط عليها في الليست بوكس بعد الانتهاء من عملية السحب والإفلات

نفتح محرر الكود لل listbox1 ونحتب في الحدث SelectedIndexChanged الخاص بالليست بوكس ١

ليكون الكود كالتالي

```
Private Sub ListBox1_SelectedIndexChanged(ByVal sender As
System.Object, ByVal e As System.EventArgs) Handles
ListBox1.SelectedIndexChanged

        Dim Filename As String = ListBox1.SelectedItem
        player.URL = Filename
        player.Ctlcontrols.play()
    End Sub
```

بالنسبة لمعرفة معلومات عن المادة المشغلة

سيتم عرض المعلومات في label 1

اولا نقوم بفتح محرر الكود للتايمر

```
Private Sub Timer1_Tick(ByVal sender As System.Object, ByVal e As
System.EventArgs) Handles Timer1.Tick


End Sub
```

ونعض هذا الكود

```
On Error Resume Next
        Me.TrackBar1.Value = 100 * Me.player.Ctlcontrols.currentPosition / Me.player.currentMedia.duration
        Me.Label1.Text = "تشغيل : " & Me.player.currentMedia.name & vbCrLf & "الحالة : " & Me.player.Ctlcontrols.currentPositionString & " من :  " & Me.player.currentMedia.durationString
```

مع تغير خصائص التايمر

Enable >>>>>>>>>>>>>>>> true

والقيمة interval إلي ١٠٠

إلي هنا ننهي هذا الكتاب ... وبفضل الله للكلام بقيه في كتاب أخر

التواصل عن طريق الايميل

Eng_meda2003@yahoo.com

مهندس إسماعيل علي النجار